ΤΕΥΧΟΣ 111 ΙΟΥΝΙΟΣ 1994 ISSN 1105-5480 ΔΡΧ. 800

PIXEL

ΜΗΝΙΑΙΟ ΝΕΑΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ & ΝΕΑΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ



VIRTUAL REALITY

Μεταφορά σε μια άλλη διάσταση



AMIGA ΤΕΣΤ VIDI 12 RT

Real time ψηφιοποίηση εικόνας με μικρό κόστος



ΣΧΟΛΙΑΖΟΝΤΑΣ

Σενάρια και φήμες σχετικά με την πώληση της Commodore

ΤΕΣΤ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΟΥ

Clarity, 16-bit stereo sampler για την Amiga

ΘΕΜΑ RPG

Planescape, η περιπέτεια των διαστάσεων

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΙ

- *Αποτελέσματα του μουσικού διαγωνισμού της Amstrad*
- *Μεγάλος διαγωνισμός, με έπαθλο 15 ελληνικά Workbench!*



MUNDIAL '94

Αφιέρωμα στα Football Games για υπολογιστές και κονσόλες





TELE CL



ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΙΤΛΟΙ CD 32 AMIGA-4900 ΔΡΧ.

TROLLS
TEAM YANKEE
WOMEN IN MONTION
MORPH
OVERKILL
JOHN BARNES. FOOTBALL
GLOBAL EFFECT
ARABIAN KNIGHTS
DONK
SLEEP WALKER
SUPER PUTTY & ΑΛΛΑ

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ AMIGA

CORDLESS TRACKBALL	8900
OPTICAL MOUSE	8900
OPTICAL PEN MOUSE	8900
ROBOVIDI + SPLITER DUGITIZER	38500
NEW VIDI 12 REAL TIME DIGITIZER ΓΙΑ AM1200	59000
MIDI INTERFACE	6800
IDE + CD ROM CONTROLLER ΓΙΑ A2000 - 3000 - 4000	34000
SOUND SAMPLER 16 BIT	59000
ΠΛΑΚΕΤΑ ΜΕ ΘΕΣΗ ΓΙΑ SIMM, CLOCK ΚΑΙ ΘΕΣΗ ΓΙΑ COPROCESOR	24000
SIMM 2 MB A 1200 - 4000	35000
SIM 4 MB A 1200 - 4000	62000
CO PROCESOR 33 MHZ	33000
CO PROCESOR 40 MHZ	43000
ΕΛΛΗΝΙΚΟΣ ΔΙΕΥΘΥΝΣΙΟΓΡΑΦΟΣ	6500
GEN LOCK RENDALE FADE-MIX	67000
GEN LOCK GVP G-LOCK	138000

AMIGA CD 32
- 32 BIT ΚΟΝΣΟΛΑ (ΜΕ 4 ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΕΣ)
- ΣΥΝΔΕΕΤΕ ΜΕ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΕΓΧΡΩΜΗ ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ & VIDEO
- 16.000.000 ΧΡΩΜΑΤΑ
- ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΣΤΕΡΕΟΦΩΝΙΚΟΣ ΗΧΟΣ
- ΣΥΜΒΑΤΟ ΜΕ CDTV
- ΠΑΙΖΕΙ CD: CD 32 - CD MUSIC - CD + G

ΕΤΟΙΜΟΠΑΡΑΔΩΤΟΙ 60 ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ CD 32





SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΙΟΥΝΙΟΥ**

GAME PACK A-1200 + JOYSTICK + MOUSE PAD + ΚΑΘΑΡΙΣΤΙΚΗ ΔΙΣΚΕΤΑ + 20 DISKS + GAMES + ΕΓΓΥΗΣΗ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΑΣ **ΜΟΝΟ 99.900**

PROFESSIONAL PACK AGA
A-1200 + WORDWORTH 2.0 + DELUXE PAINT IV + PRINT MANAGER + OSCAR + DENNIS + MOUSE PAD + ΚΑΘΑΡΙΣΤΙΚΗ ΔΙΣΚΕΤΑ
ΟΛΟ ΤΟ SOFTWARE ΕΙΝΑΙ ΑΥΘΕΝΤΙΚΟ με αναλυτικό MANUAL **ΜΟΝΟ 99.900**

CD 32 + 3 GAMES **ΜΟΝΟ 84.000**

A-1200 + MONITOR - TV GRUNDIG **ΜΟΝΟ 156.800**

CD 32 + { DIGERS, OSCAR, 3 GAMES ΕΠΙΛΟΓΗ ΣΑΣ **ΜΟΝΟ 96.000**

ΚΑΡΤΑ ΜΕ REAL TIME - 5 MBRAM - 16 ΘΕΣΕΙΣ ΜΝΗΜΗΣ - COPROCESOR 68882 **ΜΟΝΟ 99.000**

HARD DISKS ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΙ-Α 600-1200

65 MB 2,5"	49900
86 MB 2,5"	59000
125 MB 2,5"	85000

EX-DRIVE
ΤΟ ΝΕΟ ΚΙΤ ΣΚΛΗΡΟΥ ΓΙΑ Α 600 -1200 ΤΗΣ POWER SYSTEM

EX DRIVE (ΘΕΣΗ ΓΙΑ 2 ΣΚΛΗΡΟΥΣ)	19000
EX DRIVE + (ΘΕΣΗ ΓΙΑ 1 ΣΚΛΗΡΟ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ 2ο FLOPY)	34000
EX DRIVE + 250 MB HD	84000
EX DRIVE + 2o flopy + 250 MB	95000
Drive ΕΣΩΤΕΡΙΚΟ	16900

ΝΕΟ ΠΡΟΪΟΝ
VIPER 030 για A 1200
68030 / 28 MHZ
ΘΕΣΗ MATH COPR
ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΕΩΣ 128 MB RAM
REAL TIME
SCSI II ADAPTOR
ΠΙΟ ΓΡΗΓΟΡΟ ΑΠΟ Α 4000/30
ΜΟΝΟ : 69000

*ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Ο ΦΠΑ
**ΟΙ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΙΣΧΥΟΥΝ ΕΩΣ ΕΞΑΝΤΛΗΣΕΩΣ ΤΟΥ STOCK

UB

ΑΘΗΝΑ
Θησέως 60, τηλ: 9374371-2, fax: 9588503
ΒΟΛΟΣ
Καρτάλη 100 & Αλεξάνδρας τηλ: 0421-35449
ΠΩΛΗΣΗ: ΧΟΝΔΡΙΚΗ - ΛΙΑΝΙΚΗ

ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΣΤΟ ΒΟΛΟ



ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΩΝ 16 & 32 BIT

SEGA MEGA DRIVE ME
2 ΚΑΣΕΤΕΣ 42.000
3 ΚΑΣΕΤΕΣ 47.000

ΕΠΙΛΕΞΤΕ ΕΣΕΙΣ ΑΝΑΜΕΣΑ ΣΕ 40 ΤΙΤΛΟΥΣ



MORTAL COMBAT 15300 S-NES
FLASHBACK 9900 S-NES

MEGADRIVE MTX

ΜΟΝΟ 5000
- TURRICAN
- CRUE BALL
- WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO?
- JEWEL MASTER
- WANDER BOX IN
- MONSTER WORLD
- FUNDO OUTRUN
- BATMAN
- CYBERBALL
- SHADOW OF THE BEAST

ΜΟΝΟ 7000
- TRUXTON
- SUPER MONACO GP
- HOCKEY
- TOKI
- KID CHAMELEON
- TWO CRUDE DUDES
- WORLD OFILLUSION
- GHOULS'N CHOSTS
- STRIDER
- GREEN DOG

ΜΟΝΟ 11000
- HOME ALONE
- SHADOW DANCER
- DOVID ROBINSONS
- JORDAN BIRD
- PIT FIGHTER
- FANTASIA
- CAPTAIN PLANET
- CAPTAIN AMERICA
- SPLATTER HOUSE 2

STECIAL STOCK ΚΑΣΣΕΤΕΣ ΓΙΑ MEGA DRIVE
ΣΕ ΤΙΜΕΣ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΕΣ
1 ΚΑΣΣΕΤΑ..............8500!
2 ΚΑΣΣΕΤΕΣ........13500!!
3 ΚΑΣΣΕΤΕΣ.......17500!!!

ΤΩΡΑ ΚΑΙ CD ROM

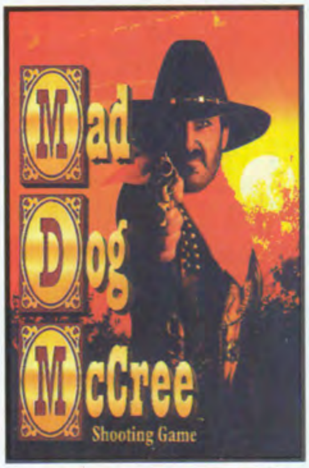


ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ ΔΥΝΑΤΟΥΣ GAMER
CYBERACE
MICROCOSM
REBEL ASSAULT
MAD DOG MC CREE
LABYRINTH
DRACULA
HELL CAR
KINGS QUEST IV
WORLD OF XEEN
SRIKE COMMANDER
LANMOWER MAN
STRIP POCKER
T.F.X.
Who killed Sam Ruper +
Indiana Janes
TORNADO
JURASIC PARK
EYE of the Beholder trilogy
LARRY I - V
POLICE QUEST IV
STAR TREK 25+h Anniversary

ΕΡΩΤΙΚΑ ΘΕΜΑΤΑ*
101 SEX POSITIONS
LEGEND OF KAMASUTRA
SEXUAL ECSTACY (DOUBLE CD)
The Sexlest Women on CD
ΚΑΙ ΠΑΡΑ ΠΟΛΛΟΙ ΑΛΛΟΙ...

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ
LONDON TOUR
Dinosaur adventure
ΚΑΙ ΠΑΡΑ ΠΟΛΛΑ ΑΛΛΑ...

* ΑΠΑΓΟΡΕΥΕΤΑΙ Η ΠΩΛΗΣΗ ΤΩΝ ΕΡΩΤΙΚΩΝ ΘΕΜΑΤΩΝ ΣΕ ΠΑΙΔΙΑ ΗΛΙΚΙΑΣ ΚΑΤΩ ΤΩΝ 18 ΕΤΩΝ



REAL MOTION PICTURE ACTION



111

ΙΟΥΝΙΟΣ 1994

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E.
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μενέλαος Δασκαλάκης
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Umberto Grelloni
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Αλέξης Καναβός
MARKETING: Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Ηλίας Μανεσιώτης, Κώστας Βασιλάκης, Κώστας Γιαγιάς, Κώστας Παπαδάκης, Γιώργος Κακαλέτρης, Θοδωρής Δεβελέγκας, Μάνος Νικολάου, Θοδωρής Ραφτόπουλος
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Κωνσταντάκης Μάνος, Χριστοφιλόπουλος Γιώργος, Δήμητρα Πορφύρη, Μαύρου Ελένη, Μιχάλης Καρδάσης
ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ: Χρήστος Ιωαννίδης
ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιάννης Τζίφας
ΣΚΙΤΣΑ: Αλέκος Μπαιραμίδης
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Κώστας Ελευθεράκης
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπτη, Τζανανδρέα Πέγκυ, Μαρία Τσακασιάνου
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ-ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ: Γιώργος Νάνος, Μποζά Εύη
Το **PIXEL** αντιπροσωπεύεται στη Β. Ελλάδα από τα γραφεία Β. Ελλάδος, Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, FAX: 282663
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Δημήτρης Κολλιτζίκης

Το **PIXEL** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους ηλεκτρονικής σελιδοποίησης από την εταιρία **PRINT XPRESS**, Λ. Συγγρού 44, 117 42, Τηλ.: 9225520, 9238672-3-4-5, FAX: 9216847.
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ: Μαίρη Λυμπέρη
ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ: Γιώργος Παπαγεωργίου
DESKTOP PUBLISHING: Κατερίνα Κομίνη-Τσιτσώνη, Βάσω Τσόρλαλη, Βασίλης Ευσταθίου
ΔΙΟΡΘΩΣΗ-ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ: Μάρθα Πλεξίδα, Φρόσω Ξίξη, Ηρώ Σταμπούλου
DATA ENTRY: Ελένη Παπαδογιάννη, Παναγιώτα Ανδρουλάκη
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Ιάκωβος Πολυκανδριώτης, Χρηστος Μηνασίδης, Νίκος Χρυσικός
ΔΙΕΚΠΕΡΑΙΩΣΗ: Παύλος Καραγιαννίδης
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: ΧΡΩΜΟΑΝΑΛΥΣΗ
ΕΚΤΥΠΩΣΗ - ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Γενική Εκδοτική Τύπου ΑΕ
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 ΤΕΥΧΗ): Ιδιώτες: 7.900 δρχ. - Φοιτητές: 7.000 - Ν.Π.Δ.Δ.- ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ - ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΕΣ: 12.000 δρχ.
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 12.000 δρχ. Αμερική: 13.000 δρχ.
ΕΠΙΤΑΓΕΣ: Προς περιοδικό PIXEL, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

PUBLISHED BY: COMPUPRESS SA
PUBLISHER: Nikos Manousos
GENERAL MANAGER: Menelaos Daskalakis
EDITOR IN CHIEF:Umberto Grelloni
ACCOUNTING MANAGER: Agapi Lalioti
ADVERTISING MANAGER: Alexis Kanavos
MARKETING: Lucy Taliadoros
CORRESPONDENTS IN FOREIGN COUNTRIES: U.K. - John Adamopoulos







Η ύλη αυτού του τεύχους του "PIXEL" είναι διαθέσιμη σε ηλεκτρονική μορφή μέσω της υπηρεσίας "ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ" του συστήματος on-line υπηρεσιών CompuLink.

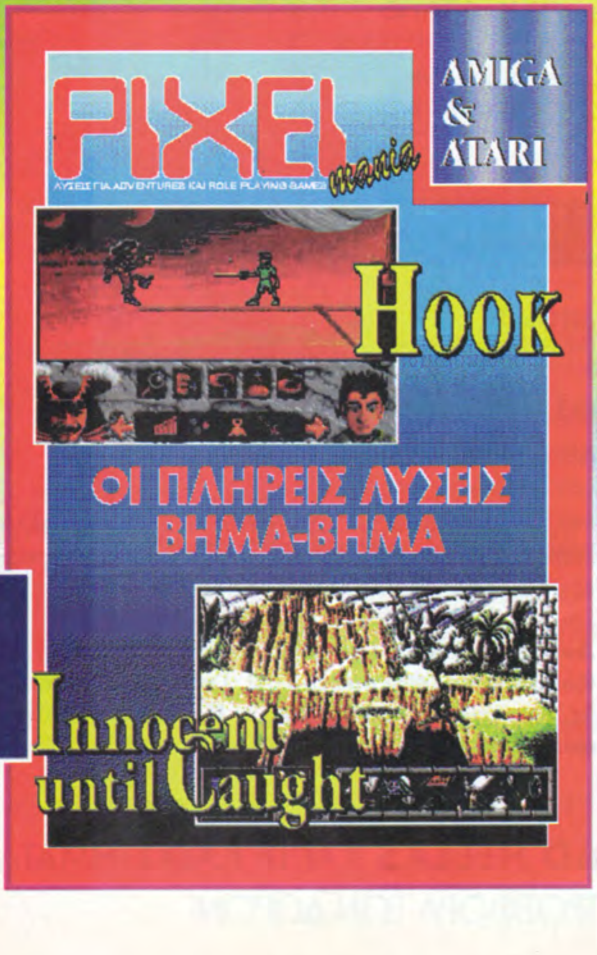
ΤΗΛΕΦΩΝΑ ΣΥΝΔΕΣΗΣ:
DATA: 9242218, 9242220 (9600 bps)
9242227, 9242247 (9600 bps)
9241478, 9241518 (2400 bps)
9241747, 9227606 (2400 bps)
9227665, 9229128 (2400 bps)
VOICE: 9238672-5 (sysop)

Περιεχόμενα



VIRTUAL REALITY

16 Το τρένο για το ταξίδι στα όρια της φαντασίας.



ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ

GAME REVIEWS

ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΜΗΝΑ

PIXELWARE

ΗΧΟΣΥΝΟΛΑ AMSTRAD

ΤΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΤΟΥ SUPER ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

ΟΙ ΕΠΤΑ ΝΙΚΗΤΕΣ

1. ΜΑΡΙΟΣ ΧΡΟΝΑΚΗΣ, Μ. Αλεξάνδρου 155, Ηράκλειο Κρήτης
ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Το 1ο δώρο που είναι ένα στερεοφωνικό ηχοσύνολο Amstrad Mini-4000

2. ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΜΟΥΓΚΟΓΙΑΝΝΗΣ, Θεμιστοκλέους 81, Πάτρα
ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Το 2ο δώρο που είναι ένα φορητό στερεοφωνικό ραδιοκασετόφωνο Amstrad MCD-100

3. ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΠΑΡΔΑΛΑΚΗΣ, Αγ. Τριάδος 103, Πάτρα
ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Το 3ο δώρο που είναι ένα Walkman Amstrad PS-140

4. ΓΙΩΡΓΟΣ ΑΛΜΠΑΝΗΣ, Παναχαικού 115-117, Πάτρα
ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Το 4ο δώρο που είναι ένα Walkman Amstrad PS-140

5. ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΡΑΚΟΠΟΥΛΟΣ, Σουνίου 12, Α. Ηλιούπολη
ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Το 5ο δώρο που είναι ένα Walkman Amstrad PS-140

6. ΧΡΗΣΤΟΣ ΑΝΤΩΝΑΚΑΚΗΣ, Κρήτης 4, Χέρωμα Βάρης
ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Το 6ο δώρο που είναι ένα Walkman Amstrad PS-140

7. ΘΩΜΑΣ ΑΝΑΣΤΟΣ, Πόντου 2, Αγία Τριάδα, Θεσσαλονίκη
ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Το 7ο δώρο που είναι ένα Walkman Amstrad PS-140

ΟΙ ΣΩΣΤΕΣ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ

- ΕΡΩΤΗΣΗ 1η: **JAMES BROWN**
- ΕΡΩΤΗΣΗ 2η: **BEATLES**
- ΕΡΩΤΗΣΗ 3η: **18.4.1993**
- ΕΡΩΤΗΣΗ 4η: **AMSTRAD**

Οι νικητές θα παραλάβουν τα δώρα τους από τα γραφεία του PIXEL μέχρι και τις 15.7.94. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Σε περίπτωση που κάποιος από τους τυχερούς δεν παραλάβει το δώρο του (για λόγους που δεν αφορούν το περιοδικό) μέχρι την καθορισμένη ημερομηνία, έχουν ήδη κληρωθεί επτά επιλαχόντες με σειρά προτεραιότητας οι οποίοι είναι:

1. Φίλιππος Λαμπρόπουλος, Τζαβέλλα 1, Πάτρα, 2. Σταύρος Δαρζέντας, Λαμπελέτ 22Α, Καμίνια-Πειραιάς, 3. Φελίτσε Γκονοπούλου, Φαιστού 12, Γλυφάδα, 4. Παναγιώτης Κουρασίδης, Ψηλορείτου 12, Γαλάτσι, 5. Ιωακείμ Κουνταλής, Γράμμου 51, Μπραχάμι-Αθήνα, 6. Δημήτριος Μεταξάς, Ανακασίας 156, Βόλος, 7. Ποτάιρα Μάλλινεν, Ζήνωνος 38, Περιστέρι.

ΤΟ **PIXEL** ΕΥΧΑΡΙΣΤΕΙ ΙΔΙΑΙΤΕΡΑ ΤΗΝ **AMSTRAD HELLAS** ΚΑΙ ΤΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ **MICROPOLIS** ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΥΓΕΝΙΚΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΩΝ ΔΩΡΩΝ!

ΓΡΑΜΜΑ ΑΠΟ ΤΗ ΣΥΝΤΑΞΗ

PIXEL

Και τώρα; Τι με συμφέρει να κάνω με τις 800 δραχμές που έχω; Να αγοράσω δολάρια και να τα μετατρέψω σε γιεν με ρήτρα ισπανικής πεσέτας; Και αν δεν πάνε καλά οι ταυρομαχίες και πέσει η πεσέτα; Οχι, όχι! Θα πάρω ομόλογα ιδιωτών με ρήτρα Δημοσίου και θα τα στείλω στο εξωτερικό, μετά θα τα επανεισάγω και θα ανοίξω λογαριασμό σε τράπεζα με 850% ημερήσιο τόκο. Και αν πάει κάτι στραβά και χάσω και τις 800 δραχμές μου; Ασε, δεν είναι καιροί για ανοίγματα. Θα πάρω το Pixel με ρήτρα reviews και επιτόκιο θέματα και επίκαιρα σχόλια! Σίγουρα πράγματα.

Σωστά, γιατί το Pixel που κρατάτε προσφέρει:

Στήλη "Σχολιάζοντας": με τα αποτελέσματα του ερωτηματολογίου, την τελική κατάταξη των στηλών με βάση τις ψήφους που δώσατε, τους 10 τυχερούς της κλήρωσης, των οποίων η δωρεάν ετήσια συνδρομή αρχίζει από το τεύχος Σεπτεμβρίου, αλλά και όλα τα σενάρια που κυκλοφόρησαν για την πώληση της Commodore.

Θέμα Virtual Reality: Οι συντάκτες του περιοδικού (μετά από πίεση του εκδότη) αποφάσισαν να πάνε σε γνωστό ουφάδικο των Εξαρχείων, προκειμένου να δούν από κοντά το πρώτο Virtual Reality coin op μηχάνημα που ήρθε στη χώρα μας και να σας μεταφέρουν τις εμπειρίες τους.

Θέμα Mundial '94: Μα, πώς ήταν δυνατόν να μην έχουμε ετοιμάσει κάτι για τη μεγαλύτερη γιορτή ποδοσφαίρου που γίνεται κάθε τέσσερα χρόνια; Ασε που για πρώτη φορά στην ιστορία μας θα βρεθεί εκεί και η Πηνελόπη (η αλεπουδίτσα). Ετσι, έχουμε ετοιμάσει ένα μίνι αφιέρωμα με παιχνίδια ποδοσφαίρου σε υπολογιστές και σε κονσόλες που κατά καιρούς έκλεψαν τις καρδιές αρκετών gamers.

Τεστ Περιφερειακών: Φιλοξενούμε δύο αξιοπρόσεκτα περιφερειακά που υπόσχονται να δώσουν άλλη διάσταση στην Amiga σας. Το πρώτο είναι ένα Vidi 12 RT με χαμηλό κόστος, ιδανικό για όσους θέλουν να ασχοληθούν με real time ψηφιοποίηση εικόνων. Το δεύτερο περιφερειακό ακούει στο όνομα Clarity 16 και είναι ένα 16μπιτο στερεοφωνικό sampler που υπόσχεται μια ολοκληρωμένη ηχητική λύση στους χρήστες της Amiga.

Games: Ξεκινώντας από το πολύ καλό RPG της Psygnosis, το Perihelion the Prophecy, χωρίς ιδιαίτερες απαιτήσεις hardware και συνεχίζοντας με τα παιχνίδια που κυκλοφόρησαν τελευταία στην αγορά, πιστεύοντας πως κάποιο από αυτά θα ταιριάζει στα γούστα σας.

Αφού διαβάσετε όλα τα παραπάνω, θα βρείτε στη συνέχεια τις στήλες της Αλληλογραφίας, των Public Domain, των ζωντανών RPGs, τα χρήσιμα Hints'n'Tips, διαγωνισμό με έπαθλο 15 πακέτα με το ελληνικό λειτουργικό σύστημα της Amiga, τα αποτελέσματα του μουσικού διαγωνισμού της Amstrad, τα Software Flash, τη στήλη Terra Informatica και ...τις διαφημίσεις!

Τι; Δεν σας φτάνουν όλα αυτά μέχρι τον επόμενο μήνα; Ε, τότε κρατήστε τις 800 δραχμές σας, ξύστε το κεφάλι σας και σκεφτήτε πώς θα τις επενδύσετε!

ΣΧΟΛΙΑΖΟΝΤΑΣ

Pixelάρες μου, γεια σας. Ποιος τη χάρη σας! Τέρμα το σχολείο. Είμαι σίγουρος ότι τα πήγατε καλά και τώρα ...διακοπές! Εγώ για την ώρα θα μείνω εδώ. Βλέπετε, έχω το αφεντικό πάνω από το κεφάλι μου που θέλει σώνει και καλά να δουλέψουμε για το επόμενο διπλό τεύχος. Ας είναι. Θα γυρίσει ο τροχός, θα ...πάει διακοπές και ο φτωχός αρχισυντάκτης (όπως λέει μια παροιμία).

Σήμερα θα δούμε τον τρόπο με τον οποίο ψηφίσατε τις στήλες του περιοδικού και στη συνέχεια θα σας πω για τα σενάρια που ακούσαμε σχετικά με την πώληση της Commodore.



ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ

Στο προηγούμενο τεύχος σας δώσαμε τα πρώτα στοιχεία για το πώς ψηφίσατε στο ερωτηματολόγιο. Στο παρόν τεύχος έχουμε τα τελικά αποτελέσματα, αλλά και τα ονόματα των δέκα τυχερών που έχουν κερδίσει μια δωρεάν ετήσια συνδρομή, η οποία θα αρχίσει από το τεύχος Σεπτεμβρίου.

Στη συνέχεια θα δούμε τις 11 πρώτες θέσεις που κατέλαβαν τα διάφορα άρθρα.

Εχουμε και λέμε λοιπόν:

1. Computer Special Review
2. Computer Reviews
3. Test Περιφερειακών ή Υπολογιστών (όταν υπάρχουν)
4. Software Flash
5. Terra Informatica
6. Hints'n'Tips
7. Σχολιάζοντας
8. Γράμμα από τη Σύνταξη
9. Αλληλογραφία
10. Play the Game
11. Role Playing Games News
12. Διάφορα Θέματα
13. Console Special Review
14. Αγγελίες
15. Public Domain
16. Θέμα Role Playing Game
17. Console Reviews
18. On Line

Οπως διαπιστώνετε, το προβάδισμα έχουν οι στήλες που ασχολούνται με παιχνίδια, ακολουθεί η επικαιρότητα και αμέσως μετά οι στήλες στις οποίες σας δίνεται η ευκαιρία να μάθετε πράγματα που συμβαίνουν και δύσκολα πέφτουν στην αντίληψή σας (Σχολιάζοντας), αλλά και η Αλληλογραφία όπου ζητάτε κάποια λύση στο πρόβλημα που σας απασχολεί.

Εκείνο που ενδεχομένως θα προσέξατε και θα σας έκανε ιδιαίτερη εντύπωση είναι ότι οι στήλες που ασχολούνται με console games βρίσκονται σε χαμηλές θέσεις.

Οπως μπορείτε να διαπιστώσετε και μόνοι σας, στήλες άσχετες με software, όπως αυτές των RPGs, κατέχουν υψηλότερες θέσεις. Πραγματικά, μας έκανε μεγάλη εντύπωση, ώστε αρχίσαμε να ψάχνουμε τι συμβαίνει. Καταλήξαμε, λοιπόν, στα εξής:

α) μήπως πρέπει να αλλάξει ο τρόπος με τον οποίο γράφονται τα reviews,

β) μήπως οι αντιπροσωπίες δεν φροντίζουν για την προβολή τους και την προβολή των προϊόντων

τους μέσα από τα περιοδικά του ειδικού Τύπου, όπως κάνουν άλλες εταιρίες και

γ) μήπως τελικά η αγορά των κονσολών δεν είναι τόσο μεγάλη όσο θέλει να φαίνεται; Τα συμπεράσματα δικά σας.

Μερικές στήλες που θα θέλατε να επιστρέψουν είναι:

1. Εδώ Λονδίνο
2. Χωρίς Joystick Amiga
3. System Interface Amiga
4. Mr Byte

Ακολουθούν οι υπόλοιπες. Εδώ προσέχουμε ότι, κατά κύριο λόγο, σας ενδιαφέρουν θέματα για την Amiga.

Ομως, ενώ έχουμε αυτά τα αποτελέσματα, στην ερώτηση αν θα σας ενδιέφερε το Pixel να γίνει περιοδικό αποκλειστικά για Amiga, οι ψήφοι είναι 52% "Ναι" και 48% "Οχι".

Οσο για το ένθετο Pixelmania, το 92% των αναγνωστών το βρίσκει ενδιαφέρον.

Αυτά ήταν τα αποτελέσματα, έτσι όπως εσείς βαθμολογήσατε τις στήλες του περιοδικού και εμείς σας τα παρουσιάσαμε, γιατί πιστεύουμε ότι επιβάλλεται να γνωρίζετε τι γίνεται στο περιοδικό σας!

Στη συνέχεια έχουμε τα ονόματα των δέκα τυχερών της κλήρωσης, στους οποίους θα αποστέλλεται δωρεάν το Pixel από το Σεπτέμβριο και για ένα ολόκληρο χρόνο:

- Γιάννης Σφέτκος
- Αντώνης Μεταξάς
- Ηλίας Μαυραντζάς
- Νίκος Ανδρέου
- Δημήτρης Μόσχος
- Κωνσταντίνος Ελενίδης
- Γιώργος Μουζουρέλλης
- Μιχάλης Ζερβός
- Κωνσταντίνος Θεμελής
- Κωνσταντίνος Μαδιάς.

ΠΟΙΟΣ ΑΓΟΡΑΣΕ ΤΗΝ COMMODORE;

Για την ώρα, ένα είναι βέβαιο: κανένας δεν μπορεί να απαντήσει με σιγουριά στο ερώτημα αν πουλήθηκε τελικά η Commodore ή αν πούλησε απλώς κάποιο ποσοστό των μετοχών της. Το μόνο που ακούς είναι διάφορες φήμες για την τύχη της εταιρίας. Ετσι, λοιπόν, και εμείς φέρνουμε στο φως της δημοσιότητας όλα όσα ακούσαμε.

Οταν έσκασε η "βόμβα" ότι πρόκειται να πουληθεί η Commodore, αμέσως άρχισαν να ακούγονται διάφορα σενάρια.

Ως πρώτοι πελάτες ακούστηκαν τα ονόματα των εξής μεγάλων εταιριών: Philips, Sony, Hewlett Packard και Amstrad. Δεν λέω, τρανταχτά ονόματα και ίσως θα ήταν καλύτερα τα πράγματα για την τύχη της εταιρίας.

Βασισμένοι σε αυτό το σενάριο, οι συνάδελφοι και εγώ πιστεύαμε ότι, στα χέρια της Hewlett Packard ή της Sony, η Commodore θα γνώριζε άλλες εποχές. Τελικά, όλα αυτά τα σενάρια καταρρίφθηκαν σε σύντομο χρονικό διάστημα και ως κύριος αγοραστής της Commodore φάνηκε μια άλλη εταιρία, η Samsung!

Περιττό να πω ότι κανείς δεν περίμενε αυτή την εξέλιξη, η οποία μας άφησε με το στόμα ανοικτό. Οσο για την πληροφορία, πρέπει να πούμε ότι ήταν η μόνη αξιόπιστη, αφού ήρθε κατευθείαν από Αγγλία και από άτομο που εμπορεύεται προϊόντα της Commodore στην Ελλάδα.

Τελικά, πιστέψαμε ότι είχε πλέον λυθεί το μυστήριο και στο εξής θα βλέπουμε τις Amiga με το όνομα Samsung

ΕΝΑ ΧΡΟΝΟ ΠΡΙΝ



Το περσινό τεύχος ήταν το εορταστικό του Pixel. Τότε το Pixel αριθμούσε 100 τεύχη. Ετσι, υπήρχε ένα αφιέρωμα "Μέρες που Εφυγαν" στα πιο σημαντικά γεγονότα των τελευταίων δέκα ετών που παρουσιάστηκαν από τις σελίδες του Pixel.

Στη στήλη Software Flash οι αναγνώστες μας μπορούσαν να πάρουν μια πρώτη γεύση από καινούρια παιχνίδια που παρουσίασαν οι εταιρίες software στην καθιερωμένη, πλέον, έκθεση ECTS. Ως Special Review είχαμε το πολύ καλό "Desert Strike" για Amiga, ενώ στις στήλες των reviews είχαμε τα: Body Blows, Chuck Rock II, Arabian Nights, Super Frog, Mind Blaster (Spin Software), Disposable Hero, Transarctica, Great Naval Battles, Mantis, Ultrabots, Graham Gooch Cricket, Woodys World, Entity και Fire Hawk.

Στα Adventure Games είχαν παρουσιαστεί τα Eye of the Beholder III, Eco Quest 2 και Freddy Pharkas.

Amiga 1200, όσο και αν μας ξένιζε λιγάκι!

Ελα, όμως, που την αμέσως επομένη ακούστηκε ότι τελικά η Commodore πούλησε μόνο το 51% των μετοχών της και η εταιρία που τις αγόρασε ήταν η Sony. Αν νομίσατε ότι τα σενάρια τελείωσαν εδώ, κάνετε λάθος. Υπάρχει και συνέχεια.

Ακούστηκε το όνομα της Nestle. Ναι, ξέρω σας φαίνεται λίγο ...κουφό, αλλά είναι αλήθεια. Για όσους δεν το ξέρουν, η γερμανική Nestle έχει ασχοληθεί κατά καιρούς με την κατασκευή παιχνιδιών, όπως το Trinky Quincky που παρουσιάσαμε στο προηγούμενο Pixel. Βέβαια, δεν σας κρύβω ότι "έπεσε" πολύ γέλιο μεταξύ των συντακτών.

Φαντάζεστε να πηγαίνουμε στα computer shops και να ζητάμε μια Amiga Quickara 1200; Και σαν να μην έφταναν όλα αυτά, μια ιταλική εταιρία αρχίζει να εκδηλώνει ενδιαφέρον.

Η Γκρελλονστρούτσι (προσοχή, μην την μπερδεύεται με την Καλτσεστρούτσι, αυτή μόνο τσιμέντα αγοράζει) αποφασίζει να στείλει τον πρόεδρό της για την αγορά της Commodore (βλέπε φωτογραφία).

Τελικά, κανείς δεν μπορεί με σιγουριά να πει αν πουλήθηκε η Commodore ή κάποιο ποσοστό της εταιρίας. Πάντως, η Commodore Αγγλίας διαφημίζει δύο ειδικά πακέτα, ένα με την A1200 και ένα με το CD32, με δωρεάν software και σε καταπληκτική τιμή, τα οποία αναμένεται να εμφανιστούν στην αγορά το καλοκαίρι. Μέχρι το επόμενο τεύχος, πιστεύουμε να έχουν ξεκαθαρίσει τα πράγματα για την τύχη της εταιρίας.

TERRA INFORMATICA

Competition PRO
Ενα καταπληκτικό joypad για CD-32

Πριν αγοράσετε καινούριο joypad για το CD-32, ρίξτε μια ματιά στο νέο προγραμματιζόμενο joypad που κυκλοφορεί για το σύστημα CD-32. Το νέο προϊόν, ονόματι Competition PRO, είναι ένα "επαγγελματικό" χειριστήριο, το οποίο είναι κατάλληλο τόσο για παιχνίδια όσο και για χειρισμό μουσικών CDs. Ετσι, με τη βοήθεια του pad μπορείτε να απολαύσετε όλες τις λειτουργίες ενός μουσικού CD όπως Rewind, Fast Forward, Shuffle, Repeat All, Stop, Select, Move, Pause και Play. Μπορείτε παράλληλα να χαρείτε τα αγαπημένα σας παιχνίδια, έχοντας στη διάθεσή σας χειριστήριο οκτώ περιοχών, κουμπί για Start/Pause, πολυπρογραμματιζόμενα Turbo Buttons, 6 Trigger Buttons και φυσικά πλήκτρο που επιτρέπει Slow Motion.

Αν θέλετε λοιπόν να νιώσετε πραγματικά σαν "πιανίστας" με τα τόσα πλήκτρα χειρισμού και ταυτόχρονα θέλετε με το ίδιο pad να γίνετε κυρίαρχος και στα παιχνίδια αλλά και στη μουσική, τότε δεν έχετε παρά να δείτε το Competition PRO.



Νέο μόνιτορ για την Amiga

Δύο από τους μεγαλύτερους dealers της Amiga προσπαθούν να βρουν ένα νέο μόνιτορ, το οποίο να είναι το καταλληλότερο για την Amiga, προκειμένου να γεφυρώσουν το χάσμα που δημιουργήθηκε από την απουσία των μόνιτορ Commodore 1942 και 1084S. Ετσι, λοιπόν, η Silica και η Indi προμηθεύονται τώρα μοντέλα από τη Microvitec. Το Microvitec 1438 είναι ένα έγχρωμο μόνιτορ 14", συμβατό με όλες τις αναλύσεις που υποστηρίζει η Amiga, περιλαμβάνοντας και το AA modes. Δυστυχώς, το μόνιτορ δεν διαθέτει εσωτερικά ηχεία, ωστόσο και οι δύο εταιρίες το προμηθεύονται με εξωτερικά αποσπώμενα ηχεία.

Τέλος, σε ό,τι αφορά την τιμή του, από τη Silica ανέρχεται στις 299 λίρες, ενώ από την Indi στις 319 λίρες.

INFOWORLD
άνοιξε και σας περιμένει.

Ενα νέο κατάστημα ξεκινά τις δραστηριότητές του αυτόν το μήνα στα Εξάρχεια και φιλοδοξεί να κερδίσει την εμπιστοσύνη των users με τη φιλικότητά του, τις χαμηλές του τιμές, την ταχύτατη εξυπηρέτηση και την άψογη υποστήριξη από ειδικούς του χώρου της Πληροφορικής. Στην Infoworld θα βρει κανείς τα πάντα για Amiga, PCs και games' consoles. Αγορές, πωλήσεις, ανταλλαγές μεταχειρισμένων υπολογιστών και περιφερειακών με εγγύηση, ανάπτυξη ελληνικού software και υπεύθυνο service είναι μερικοί από τους τομείς που θα καλύψει με την παρουσία της. Ιδιαίτερα οι Amiga users δεν θα αντιμετωπίζονται πλέον ως κάτοχοι games' machines, αλλά θα αποκτήσουν ένα στέκι από όπου θα ενισχύονται ως computer users με hardware και software. Επεκτάσεις μνήμης, accelerators, digitizers, σκληροί δίσκοι, public domain software και πολλά ακόμα τους περιμένουν εκεί. Η διεύθυνση της InfoWorld είναι Ζαΐμη 28 στα Εξάρχεια και το τηλέφωνο στο οποίο μπορείτε να επικοινωνείτε το 8236141.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΤΟΥ SERVICE ΤΟ FREE BYTES

Αλήθεια, πόσες φορές σας έχει τύχει να μην υπάρχει τεχνικό πρόβλημα με τον υπολογιστή σας ή κάποιο περιφερειακό του και να έχετε απελπιστεί με τους χρόνους παράδοσης των διαφόρων service ή τη δουλειά που έχουν κάνει στο computer σας; Το Free Bytes, υπό τη νέα του διεύθυνση, έχει οργανώσει ένα πλήρως εξοπλισμένο εργαστήριο, με πληθώρα οργάνων και εργαλείων για τον εντοπισμό και την επισκευή βλαβών, όχι μόνο για προσωπικούς υπολογιστές (PCs), αλλά και ειδικότερα για όλα τα μοντέλα Amiga και τα περιφερειακά της. Σε συζήτηση μας με τον υπεύθυνο του service κ. Γ. Κονταρίνη μάθαμε ότι ο χρόνος παράδοσης, που ενδιαφέρει όλους όσοι επείγονται να επαναφέρουν το μηχάνημά τους γρήγορα σε λειτουργική κατάσταση, κυμαίνεται από λίγα λεπτά της ώρας μέχρι το πολύ τρεις μέρες, χρόνος λογικός, ανάλογα πάντα και με το πρόβλημα του υπολογιστή, ενώ η χρέωση της επισκευής είναι πολύ χαμηλή. Το Free Bytes θα το βρείτε στην οδό Βορείου Ηπείρου 62 στον Κολωνό (τηλ.: 5132673).

TERRA INFORMATICA

ΟΤΑΝ ΜΙΛΟΥΝ ΟΙ ΑΡΙΘΜΟΙ

Η οικονομία πάει από το κακό στο χειρότερο, "το ζωνάρι σφίγγει" όλο και πιο πολύ και άντε να τολμήσεις να πεις στον πατέρα σου να σου δώσει 20.000 έως και 30.000 δρχ. μερικές φορές για να αγοράσεις το νέο πολυδιαφημισμένο τίτλο για την κονσόλα σου. Ασφαλώς, την απάντηση που θα πάρετε τη γνωρίζετε από πρώτο χέρι: Τι; Δώσαμε 40.000 για να αγοράσουμε ολόκληρη την κονσόλα και θέλουμε 30.000 μόνο για ένα παιχνίδι;

Σ' αυτή την περίπτωση συμβαίνουν τρία πράγματα. Πρώτον έχουμε την κονσόλα στο σπίτι μας και τη σκεπάζουμε με το σεμέν της μαμάς μας (για να μην πούμε καμιά πιο βαριά κουβέντα), δεύτερον παίζουμε επί αρκετό καιρό το παιχνίδι που μας έκαναν δώρο, όταν τον αγοράσαμε και τρίτον ενοικιάζουμε. Μάλιστα φίλοι μου, ενοικιάζουμε!

Ενα πράμα να σκεφτείτε μόνο και πιστεύω πως θα συμφωνήσετε μαζί μου. Σχεδόν κάθε εβδομάδα βγαίνουν καινούρια παιχνίδια.

Ας υποθέσουμε πως, για να είμαστε μέσα στα πράγματα, θα πρέπει στην καλύτερη περίπτωση να αγοράζουμε δύο το μήνα. Αυτό το νούμερο μας κάνει 40.000 έως 60.000 δρχ. στην καλύτερη περίπτωση, γιατί υπάρχουν και άλλα παιχνίδια που η αγορά τους φτάνει τις 80.000 έως και 110.000 το ένα (αφού να φανταστείτε η εφορία σκέφτεται πολύ σοβαρά να θεωρήσει την αγορά ενός παιχνιδιού τεκμήριο). Εάν, τώρα, το οικογενειακό μας εισόδημα είναι 500.000, τότε δεν έχουμε κανένα πρόβλημα. Αν, όμως, είναι 100.000 – 120.000 δρχ. (στην Ελλάδα βρισκόμαστε), τότε πλέον το παιχνίδι που θέλουμε είναι... πολυτέλεια.

Ολα αυτά που αναφέραμε πιο πάνω μη νομίσετε πως εμείς πρώτοι τα σκεφτήκαμε. Το πρόβλημα διαπίστωσαν εδώ και πολύ καιρό αρκετά καταστήματα και αποφάσισαν να δημιουργήσουν ένα club. Ετσι, μπορεί κάποιος να γραφτεί μέλος σε κάποιο από αυτά με ένα μικρό ποσό ή και δωρεάν ακόμα –εάν αγοράσει τον υπολογιστή του από το ίδιο κατάστημα– καθώς και να ενοικιάζει όσα παιχνίδια τραβάει η ψυχή του με 1.000 – 2.000 δρχ. την εβδομάδα, ποσό καθόλου σημαντικό, ακόμη και για ένα μέσο εισόδημα.











Επιπλέον, ενοικιάζοντας ένα παιχνίδι, δίνεται η ευκαιρία σε αυτόν που το ενοικιάζει να το παίξει, να το δει και να αποκτήσει τη δική του άποψη σχετικά με την ποιότητά του. Τώρα, εάν αρέσει σε κάποιον τόσο πολύ, με κάποιες σκληρές οικονομίες μπορεί κάποτε να το αγοράσει. Με όλα αυτά είμαι σίγουρος πως στεναχωρήσαμε αρκετούς. Πρόκειται, όμως, για πραγματικά στοιχεία, τα οποία διαπιστώνει ο καταναλωτής από πρώτο χέρι, όταν πάει να αγοράσει κάποιο παιχνιδάκι για να περάσει ευχάριστα την ώρα του.

ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ ΛΙΑΝΙΚΗΣ ΠΩΛΗΣΗΣ

ΤΙΤΛΟΣ	SNES	MD	NEO GEO
MORTAL KOMBAT	27.900	24.900	-
NBA JAM	27.900	22.900	-
STREET			
FIGHTER TURBO	28.900	-	-
HOOK	17.900	17.900	-
SENSIBLE SOCCER	19.900	18.900	-
FATAL FURY SPECIAL	-	-	89.000

TERRA INFORMATICA

Super GAMEBOY

Σίγουρα κανείς από εσάς δεν θα περίμενε ότι κάποια μέρα τα κλασικά παιχνίδια του GameBoy θα μπορούσε να τα απολαύσει ξανά και ξανά, αλλά αυτή τη φορά με χρώμα. Ναι, καλά διαβάσατε. Επιτέλους, έφτασε η στιγμή που οι δυνατότητες του GameBoy μπορούν να συνδυαστούν με αυτές του Super Nintendo. Οπως καταλαβαίνετε, λοιπόν, τα αποτελέσματα αυτού του συνδυασμού δεν μπορεί παρά να είναι εντυπωσιακά. Η Nintendo ανακοίνωσε την κυκλοφορία ενός επαναστατικού περιφερειακού που ακούει στο όνομα Super Game Boy και δίνει τη δυνατότητα στα παιχνίδια του GameBoy να παίζουν χωρίς κανένα πρόβλημα στο Super Nintendo και μάλιστα έγχρωμα.

Το Super Game Boy είναι ένα cartridge που διαθέτει έναν ειδικό μετατροπέα και τοποθετείται στο Super NES, όπως και όλα τα άλλα cartridges. Στο επάνω μέρος έχει μια υποδοχή κατάλληλη να δέχεται τα cartridges του GameBoy. Ετσι, προσφέρει τη δυνατότητα στα υπάρχοντα παιχνίδια να εμφανίζονται με πολλαπλές αποχρώσεις, από τέσσερα χρώματα, ενώ υπάρχει και η προοπτική να κατασκευαστούν παιχνίδια ειδικά για το Super Game Boy, τα οποία θα εμφανίζουν έως 256 χρώματα. Ο ήχος των παιχνιδιών είναι στερεοφωνικός και πολλές φορές, μάλιστα, πλησιάζει την ποιότητα των 16-bit παιχνιδιών.

Το Super Game Boy παρέχει ακόμα τη δυνατότητα στο χρήστη, μέσα από ένα γραφικό μενού, να επιλέξει την τετραχρωμία που επιθυμεί να δώσει στο παιχνίδι, να επιλέξει από έτοιμα φόντα αυτό που του αρέσει, να καθορίσει τις λειτουργίες των πλήκτρων του χειριστηρίου και, τέλος, να κατασκευάσει τα δικά του φόντα. Η διάθεση του Super Game Boy στην ελληνική αγορά θα ξεκινήσει περίπου στα μέσα του ερχόμενου Σεπτεμβρίου και, σύμφωνα με τις έως τώρα ενδείξεις, η τιμή του θα ανέρχεται περίπου στις 20.000 δρχ.





Το Mega Drive γίνεται 32-bit μέσα στο χρόνο

Σίγουρα πολλοί από εσάς θα έχετε σκεφτεί να αλλάξετε την παιχνιδομηχανή που έχετε και να αγοράσετε κάποια νέας τεχνολογίας 32-bit. Ετσι, θα μπορείτε να απολαμβάνετε τα εκπληκτικά παιχνίδια που παράγονται ειδικά για συστήματα 32-bit. Μια τέτοια αγορά, βέβαια, θα σας στοιχίσει χρόνο και, φυσικά, χρήμα. Αν είστε κάτοχος Mega Drive, καλό είναι να περιμένετε, αφού η Sega ανακοίνωσε την κυκλοφορία ενός νέου περιφερειακού, το οποίο θα μετατρέπει το Mega Drive σας σε σύστημα 32-bit. Το περιφερειακό θα κυκλοφορήσει σε περίπου έξι μήνες, με το όνομα Mega Drive 32-bit και θα κοστίζει περίπου 150 λίρες. Θα συνδέεται μέσω του cartridge port και αυτομάτως θα δίνει μια νέα διάσταση στο μηχάνημά σας. Στη βασική πλακέτα του συστήματος διακρίνουμε δύο επεξεργαστές Hitachi SH2, τεχνολογίας RISC, ίδιους με αυτούς οι οποίοι χρησιμοποιούνται στο σύστημα Saturn.

Τα chips δουλεύουν συνεργαζόμενα με ένα νέου σχεδιασμού DSP chip (Digital Signal Processor), το οποίο επιτρέπει στο μηχάνημα ακόμα πιο γρήγορη ταχύτητα, χρώματα υψηλής ευκρίνειας και ήχο ποιότητας CD. Το Mega Drive 32-bit συνεργάζεται χωρίς κανένα πρόβλημα με τους περισσότερους τίτλους παιχνιδιών που κυκλοφορούν για Mega Drive και Mega CD.

Ταυτόχρονα θα κυκλοφορήσουν και παιχνίδια ειδικά σχεδιασμένα, ώστε να εκμεταλλεύονται πλήρως τις δυνατότητες του περιφερειακού. Οπως υποστηρίζει η Sega, ήδη βρίσκονται υπό κατασκευή 30 διαφορετικά παιχνίδια, εκ των οποίων τουλάχιστον δέκα θα κυκλοφορήσουν ταυτόχρονα με το περιφερειακό. Οπως καταλαβαίνετε λοιπόν, καλό θα ήταν να κάνετε υπομονή και να μην προβείτε σε κάποια "γρήγορη" αγορά, αφού οι εξελίξεις στο χώρο των Video Games αυτόν το χρόνο θα είναι πολλές.





TERRA INFORMATICA

Το Project Reality μηχάνημα της Nintendo

Η Nintendo ανακοίνωσε λεπτομέρειες για το πρώτο παιχνίδι που θα κυκλοφορήσει για το 64–bit Project Reality System. Αναπτύσσεται από τη Rare, μια αγγλική εταιρία κατασκευής software, γνωστή από τη σειρά παιχνιδιών με τον τίτλο Battletoads.

Το παιχνίδι ονομάζεται Killer Instinct και έχει χαρακτηριστεί από τη Nintendo ως φουτουριστικό τρισδιάστατο παιχνίδι μάχης, γνωστό και ως beat'em up. Το Killer Instinct θα παρουσιαστεί στο κοινό, το καλοκαίρι, στην έκθεση Consumer Electronics Show, η οποία θα πραγματοποιηθεί στο Chicago τον Ιούνιο. Όπως σχεδιάζεται, το παιχνίδι θα "χτυπήσει" και θα είναι διαθέσιμο για το ευρύ κοινό στο τέλος του 1994, ενώ η έκδοση για το Project Reality Home System θα είναι διαθέσιμη στα μέσα του 1995. Το μέλλον πάντως προδιαγράφεται λαμπρό, αφού, όπως είπε και ο Wei Yen της Silicon Graphics, τέτοια παιχνίδια ανοίγουν το δρόμο για την κατασκευή παιχνιδιών υψηλών χαρακτηριστικών και σηματοδοτούν τη δημιουργία μιας νέας γενιάς βιντεοπαιχνιδιών.

Το σίγουρο είναι ότι τα επόμενα χρόνια θα δούμε παιχνίδια που αυτή τη στιγμή ούτε καν μπορούμε να φανταστούμε.





TERRA INFORMATICA

Παιχνίδια 3DO για το PC σας.

Η συμβατότητα μεταξύ των μηχανημάτων ίσως να μην έχει φτάσει στο σημείο όπου θα έπρεπε ή εκεί όπου όλοι θα θέλαμε, αλλά, όπως όλα δείχνουν, σιγά σιγά όλα τα συστήματα έρχονται πιο κοντά. Κλασικό παράδειγμα των ημερών μας αποτελεί η συνεργασία της Apple και με την IBM που έφερε εκπληκτικά αποτελέσματα. Μια εταιρία ονόματι Creative Technologies - αρκετά γνωστή, αφού είναι αυτή που κατασκευάζει τη σειρά SoundBlaster, κάρτες ήχου-μουσικής για PCs - αποφάσισε να προσφέρει και αυτή με τη σειρά της για τη συμβατότητα μεταξύ των συστημάτων. Ετσι, λοιπόν, ανακοίνωσε την κατασκευή μιας κάρτας για PCs, η οποία θα επιτρέπει στους χρήστες των PCs να παίζουν στο μηχάνημά τους 3DO παιχνίδια! Ταυτόχρονα, ακόμα δύο "γίγαντες" της ηλεκτρονικής, οι εταιρίες Samsung και GoldStar, πρόσθεσαν τα ονόματά τους στη λίστα με τις εταιρίες κατασκευής ηλεκτρονικών υπολογιστών που ενδιαφέρονται για το 3DO format.

Τελικά, από όλη αυτή την ιστορία το σίγουρο είναι ότι ο κερδισμένος θα είναι ο απλός καταναλωτής.



Εκπλήξεις από την Commodore UK

Η Commodore UK ανακοίνωσε την κυκλοφορία ενός A1200 CD-ROM drive και ενός νέου συστήματος Tower A4000. Για το δεύτερο προϊόν δεν έχουμε πολλές πληροφορίες. Αντιθέτως, όσον αφορά στο CD-ROM, κυκλοφόρησε στην τιμή των 199 λιρών και παρέχει τη δυνατότητα στους χρήστες A1200 να αποκτήσουν συμβατότητα με τις παραγωγές παιχνιδιών για CD-32. Ετσι, τώρα, οι χρήστες της A1200 με ελάχιστα έξοδα θα μπορούν να χαίρονται την πλούσια πλατφόρμα που υποστηρίζει παιχνίδια για CD-32. Παρ' όλα αυτά, το CD-ROM δεν υποστηρίζει το νέο FMV και γι' αυτόν το λόγο πολλά περιοδικά του ξένου Τύπου το έχουν κατακρίνει, αφού αυτή η λειτουργία ίσως φανεί απαραίτητη στους χρήστες μελλοντικά. Ομως, όπως έχουμε πληροφορηθεί, η εταιρία West Chester έχει βρει τρόπο αντιμετώπισης και αυτού του προβλήματος. Εμείς το μόνο που ελπίζουμε είναι να έρθει σύντομα και στη χώρα μας το CD-ROM για την A1200.



Virtual Reality και στο σπίτι σας!

Πώς θα σας φαινόταν η ιδέα να μπορούσατε να παίξετε στο σπίτι σας παιχνίδια virtual reality; Τώρα θα σκέπτεστε ότι με χτύπησε η ζέστη στο κεφάλι και δεν ξέρω τι λέω. Και όμως! Τώρα μπορείτε να χαρείτε την τεχνολογία της virtual reality στο σπίτι σας. Η αμερικανική εταιρία Forte κατασκεύασε και κυκλοφόρησε, στην τιμή των 650 λιρών, ένα ολοκληρωμένο σύστημα virtual reality που ακούει στο όνομα VFX1.

Το VFX1 είναι ένα ολοκληρωμένο σύστημα virtual reality που περιλαμβάνει ένα ειδικό Headset, ένα joystick και μια κάρτα, την οποία θα πρέπει να τοποθετήσετε στο PC σας.

Το Headset είναι κατασκευασμένο από ειδικά υλικά, ώστε να μην αυξάνουν το βάρος, και διαθέτει οθόνη LCD πλήρη χρωμάτων, με τρισδιάστατη στερεοσκοπική εικόνα, 3D ηχητικά χαρακτηριστικά και κίνηση που μπορεί να ακολουθεί τη κίνηση του κεφαλιού σας. Και θα μου πείτε: "από παιχνίδια, τι γίνεται;". Η εταιρία υποστηρίζει ότι η κατασκευή τέτοιου είδους παιχνιδιών είναι αρκετά απλή και ανέξοδη. Από τη στιγμή που ανακοίνωσε την κατασκευή του VFX1, ήρθε αμέσως σε επαφή με μεγάλες εταιρίες κατασκευής παιχνιδιών. Εντονο ενδιαφέρον για το σύστημα εκδήλωσαν οι εταιρίες Bethesda, Origin και LucasArts. Το VFX1 ήδη συνεργάζεται και "τρέχει" χωρίς κανένα πρόβλημα με το γνωστό σε όλους μας DOOM. Τα καλύτερα παιχνίδια, εντούτοις, που είναι 3D και για έναν παίκτη, είναι το Ultima Underworld, το Terminator Rampage και το Wolfenstein.

Αν κυκλοφορήσουν παιχνίδια ειδικά σχεδιασμένα για το VFX1, σίγουρα θα έχει μεγάλη επιτυχία στη διεθνή αγορά, αφού είναι το μοναδικό σύστημα virtual reality που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε σε συνεργασία με τον προσωπικό υπολογιστή σας.



Τα Ελληνικά Παιχνίδια που θα Αφήσουν Εποχή



PC



PC



PC



AMIGA



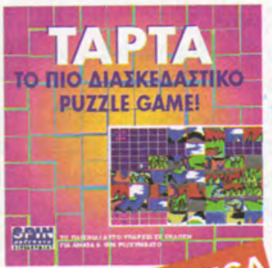
AMIGA



AMIGA



PC & AMIGA



PC & AMIGA



ΝΕΟ!!
για PC
(WINDOWS)

PΣ PC ΣΥΛΛΟΓΗ 34.300

P1 ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΣ ΥΠΕΡΑΣΠΙΣΤΗΣ (WIN) 5.900 δρχ. Το πρωτότυπο παιχνίδι στρατηγικής που ίσως σας κάνει ...αυτοκράτορα του Βυζαντίου.

P2 ΟΙ ΔΕΚΑ ΔΟΚΙΜΑΣΙΕΣ 5.500 δρχ. Ενα παιχνίδι περιπέτειας με δύσκολες αποστολές και σκληρές αναμετρήσεις.

P3 SILVER BALL 5.500 δρχ. 40 πίστες ατελείωτης διασκέδασης. Το πιο διασκεδαστικό παιχνίδι για γρήγορα αντανακλαστικά.

P4 ΤΑΡΤΑ 5.500 δρχ. Το πιο συναρπαστικό puzzle game.

P5 MIND BLASTER (compilation) 6.000 δρχ. Η πιο απίθανη συλλογή (Brickey/chaos-The Game/MasterMind).

P6 DECATHLON (μόνο για Windows) 5.900 δρχ. Αντιμετωπίστε τους 10 μεγαλύτερους Δεκαθλητές όλων των εποχών στο σκληρότερο αγώνισμα του στίβου.

AΣ AMIGA ΣΥΛΛΟΓΗ 24.000

A1 DEFENDER OF THE GALAXY 4.000 δρχ. Το πιο γρήγορο Shoot'em up για Amiga.

A2 THE CLUB HOUSE (compilation) 6.000 δρχ. Μια μοναδική συλλογή για ατελείωτες ώρες ψυχαγωγίας.

A3 ΝΑΥΜΑΧΙΑ 4.000 δρχ. Ενα παιχνίδι στρατηγικής που δεν χρειάζεται συστάσεις

A4 ΤΑΡΤΑ 4.000 δρχ. Το πιο συναρπαστικό puzzle game τώρα και για Amiga.

A5 MIND BLASTER (compilation) 6.000 δρχ. Η πιο απίθανη συλλογή (Brickey/chaos-The Game/MasterMind).

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Στείλτε το κουπόνι παραγγελίας στη διεύθυνση SPIN SOFTWARE Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ.. **ΗΛΙΚΙΑ**....................

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.. **ΤΚ**....................

ΤΗΛΕΦΩΝΟ.................... **ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ**.................... **ΥΠΟΓΡΑΦΗ**....................

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ ΔΡΧ....................

Παρακαλώ στείλτε μου με αντικαταβολή τα είδη που έχω επιλέξει - Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

SPIN software DEVELOPMENT

Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, Τηλ.: 9238672-5, Fax: 9242219

Δεν ακούγεται σαν παιχνίδι και ...δεν είναι. Ομως η εφαρμογή της τεχνολογίας virtual reality στον τομέα της ψυχαγωγίας είναι κάτι που θα επηρεάσει σημαντικά τον τρόπο ζωής του ανθρώπου. Ισως ακούγεται λίγο υπερβολικό, αλλά δεν είναι. Το να μπορείς να "κινείσαι" μέσα σε ένα φανταστικό χώρο και να δέχεσαι ερεθίσματα από ό,τι υπάρχει και "ζει" μέσα του, καθώς και να δίνεις, με τη χρήση ολόκληρου του σώματός σου, σίγουρα δεν θα αφήσει ανέπαφη την ψυχοσύνθεσή σου.

Τα ερεθίσματα είναι πολύ πιο έντονα από αυτά που δέχεται ο χρήστης μέσα από μια απλή οθόνη και σίγουρα στο απώτερο μέλλον θα πλησιάζουν αρκετά πειστικά αυτά του πραγματικού κόσμου. Εχουμε δει ταινίες επιστημονικής φαντασίας, όπου ακόμα και οι οίκοι ανοχής αντικαθίστανται πλέον με ειδικό εξοπλισμό virtual reality. Μπορεί να σκεφτεί κάποιος ότι δεν διαγράφονται σοβαροί περιορισμοί στον ορίζοντα, που να μπορούν να αποτρέψουν μια τόσο δυναμική εισβολή της τεχνολογίας virtual reality στην καθημερινή ζωή... Πόσο μακριά, όμως, βρισκόμαστε από μια εποχή κατά την οποία ο καθένας θα μπορεί με τη βοήθεια του "υπολογιστή" του, για παράδειγμα, να κάνει μια βόλτα στο Θιβέτ ή να οδηγήσει ένα αεροπλάνο σαν να βρισκόταν στη θέση του πιλότου; Η βόλτα που κάναμε με τον Umberto σε αίθουσα ψυχαγωγίας του κέντρου της Αθήνας απέδειξε ότι δεν απέχει και πολύ! Πριν από τη σύντομη και αρκετά ...δαπανηρή επαφή μας με την υπερβατική πραγματικότητα, ας αναφέρουμε κάποια επιπλέον στοιχεία σχετικά με αυτήν. Κατ' αρχήν, είναι μεγάλο σφάλμα οι απανταχού gamers να συγχέουν τον όρο virtual reality με παιχνίδι. Στην απλή καθομιλουμένη, "υπερβατική πραγματικότητα" σημαίνει κάτι "τεχνητή πραγματικότητα". Στην πράξη, με τη βοήθεια κάποιου υπολογιστικού συστήματος και με ένα πλήθος ειδικών αισθητηρίων, δίνεται η αίσθηση στον άνθρωπο ότι βρίσκεται μέσα σε ένα χώρο, όπου μπορεί να κινηθεί ή να κάνει διάφορες ενέργειες, όπως θα έκανε και στην πραγματικότητα. Ο υπολογιστής είναι αυτός που αναλαμβάνει να "φτιάχνει" τον κόσμο, δηλαδή να προβάλλει τις κατάλληλες εικόνες, να δημιουργεί τους απαραίτητους ήχους και να κινεί κατάλληλα μηχανικά εξαρτήματα που θα δώσουν στο χρήστη ερεθίσματα από την αλληλεπίδρασή του με τον "κόσμο". Αυτά τα μηχανικά εξαρτήματα μπορούν να είναι από απλά καθίσματα και πιλοτήρια μέχρι ειδικά διαμορφωμένοι χώροι. Βασικό εξάρτημα σε ένα τέτοιο σύστημα θα είναι η συσκευή, η οποία θα φέρ-

ΥΠΕΡΒΑΤΙΚΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ...

Το τρένο για το ταξίδι στα όρια της φαντασίας

• του Γ. Κακαλέτρη



Virtua Racing vector γραφικά με μεγάλη λεπτομέρεια και ταχύτατο ρυθμό κίνησης.







Virtuality: Μία εμπειρία ακόμη λοιπόν...

νει στο χρήστη τις εικόνες και τους ήχους από το "περιβάλλον". Αυτό, κατά πάσα πιθανότητα, στις εφαρμογές του άμεσου μέλλοντος θα είναι ένα κράνος με δύο οθόνες (μία για κάθε μάτι, για να δίνεται η ψευδαίσθηση του βάθους) και φυσικά δύο ηχεία. Ταυτόχρονα, θα είναι και αισθητήριο της κίνησης ενός πολύ βασικού τμήματος του ανθρώπινου σώματος: του κεφαλιού. Μέχρι πριν από λίγο καιρό, μόνο εικασίες θα μπορούσαμε να κάνουμε για το πώς θα λειτουργούσε ένα τέτοιο σύστημα, αφού κανείς από εμάς δεν είχε τη δυνατότητα να δει στην πράξη πώς δουλεύει. Σήμερα, ακόμα και ο πιο συντηρητικός δεν μπορεί παρά να μείνει έκθαμβος μπροστά στους νέους ορίζοντες, αλλά και να αναρωτηθεί για το τι μέλλει γενέσθαι... Ας αφήσουμε, όμως, τις πολυλογίες και ας περάσουμε στο κυρίως θέμα. Σε αίθουσα ψυχαγωγίας (χώρος, όπου στεγάζονται τα γνωστά μπλιπ-μπλιπ ή τζιτζάκια, γνωστότερος ως ουφάδικο ή "ηλεκτρονικά") εθεάθησαν δύο συσκευές, στον τίτλο των οποίων δέσποζε η λέξη "virtual" (όχι κατ' ανάγκην reality). Η μία υπάρχει εδώ και αρκετό καιρό, όμως η δεύτερη είναι σχετικά καινούρια και ιδιαίτερα πρωτότυπη. Αν και δεν έχουν πολύ μεγάλη ομοιότητα μεταξύ τους, δίνουν και οι δύο με τον τρόπο τους μια αίσθηση αυτού που μέχρι τώρα περιγράφουμε: της υπερβατικής πραγματικότητας.

Virtua Racing

Το πρώτο από τα δύο συστήματα είναι ένας εξομοιωτής Formula 1. Για την ακρίβεια, όχι "ένας" αλλά "Ο" εξομοιωτής. Στο συγκεκριμένο κατάστημα, τέσσερα μηχανήματα είναι συνδεμένα μεταξύ τους και ισάριθμοι παίκτες μπορούν να λάβουν μέρος στον ίδιο αγώνα ως αντίπαλοι. Ταυτόχρονα, μια πέμπτη οθόνη, πάνω από όλες, προβάλλει ενδιαφέροντα στιγμιότυπα από τα δρώμενα στις άλλες τέσσερις, από εξωτερική λήψη. Το παιχνίδι, φυσικά, μπορεί να παιχτεί και ως μονό, ενώ ο στόχος είναι πάντα ο ίδιος: μέσα στο χρόνο που δίνεται, πρέπει να συμπληρωθεί το επόμενο κομμάτι της πίστας. Υπάρχουν τρία επίπεδα δυσκολίας, με αισθητή διαφορά το ένα από το άλλο. Το απλό είναι ό,τι πρέπει για να μπορέσει κανείς να εξοικειωθεί με το σύστημα χωρίς να πετά τα χρήματά του στην "πενηνταρικοφαγάνα" (2x50). Το αυτοκίνητο μπορεί να έχει είτε αυτόματο είτε χειροκίνητο κιβώτιο ταχυτήτων. Στη δεύτερη περίπτωση, τα πράγματα είναι πιο εύκολα για τον οδηγό, αφού έχει καλύτερο έλεγχο στις στροφές και στα φρεναρίσματα, εκμεταλλευόμενος τη δυνατότητα "κατεβάσματος". Οποιος, όμως, δεν μπορεί να χειριστεί τα πολύ εύχρηστα "πεντάλ" των ταχυτήτων (στο τιμόνι), μπορεί να καταφύγει στο αυτόματο. Φυσικά, υπάρχει γκάζι και φρένο, η χρήση των οποίων έχει άμεσο αποτέλεσμα στη συμπεριφορά του αυτοκινήτου πάνω στην πίστα (φυσικά, δεν αναφέρομαι στην επιτάχυνση-επιβράδυνση). Καινοτομία του Virtua Racing είναι η δυνατότητα να απεικονίζεται ο δρόμος από τέσσερα διαφορετικά σημεία λήψης: από τη θέση του οδηγού και από τρία, διαφορετικής απόστασης από το μονοθέσιο, εξωτερικά σημεία. Η επιλογή γίνεται κατά τη διάρκεια του αγώνα, από τέσσερα ειδικά πλήκτρα. Από τη θέση του οδηγού τα πράγματα είναι πολύ δύσκολα, μεταφέρουν όμως την πραγματική ένταση ενός αγώνα Formula 1. Τα γραφικά είναι vector, με αρκετά μεγάλη λεπτομέρεια και ταχύτατο ρυθμό κίνησης. Αξιοπρόσεκτο είναι ότι ακόμα και τα συννεφάκια καπνού, που σηκώνονται από τα σπινιαρίσματα, αποτελούνται από πολύγωνα! Ο ήχος φτάνει στα αυτιά του παίκτη από δύο ηχεία που είναι τοποθετημένα στο κάθισμά του, διευκολύνοντάς τον να αντιληφθεί τι είναι αυτό που τον πλησιάζει και από πού έρχεται. Στο Virtua Racing διακρίνονται μικρά δείγματα της τεχνολογίας virtual reality.

Virtuality

Πρόκειται για την πιο πρωτότυπη συσκευή που έχουμε δει μέχρι σήμερα σε αίθουσα ηλεκτρονικών παιχνιδιών, αφού απουσιάζει η κλασική οθόνη. Ο παίκτης δεν κοιτάζει σε monitor, αλλά σε ειδική οθόνη που είναι προσαρμοσμένη σε ένα κράνος. Συγκεκριμένα, πρόκειται για έναν flight simulator με αεροσκάφη του Α' Παγκοσμίου Πολέμου. Στόχος του δεν είναι η πειστική εξομοίωση του διπλάνου, που κατευθύνει ο παίκτης, στην προσπάθειά του να χτυπήσει όσο πιο πολλούς εχθρούς είναι δυνατόν, αλλά να δώσει στον επίδοξο πιλότο την αίσθηση του χώρου. Ο χειριστής κάθεται σε μια αναπαυτική πολυθρόνα και στο κεφάλι του εφαρμόζεται ένα ειδικό κράνος, το οποίο φέρει την οθόνη και τα δύο ηχεία. Στα χέρια του κρατά δύο κλασικά χειριστήρια, που ελέγχουν τις κινήσεις και τα πυρά του αεροπλάνου. Η πρωτοτυπία και το σημείο, όπου ο όρος virtual reality γίνεται αισθητός, είναι ότι το κράνος λειτουργεί σαν χειριστήριο και διαβάζει τη θέση του κεφαλιού του παίκτη. Ετσι προβάλει στην οθόνη του εικόνες, οι οποίες αντικατοπτρίζουν ό,τι θα έβλεπε ο πιλότος του αεροσκάφους, αν κοιτούσε προς την ίδια κατεύθυνση. Μπορεί λοιπόν να ρίξει μια ματιά αριστερά ή πάνω, ώστε να εντοπίσει εύκολα τα εχθρικά αεροσκάφη και να κατευθυνθεί εναντίον τους. Η αλήθεια είναι ότι το κράνος είναι λίγο βαρύ και δεν ενδείκνυται για μακροχρόνια χρήση. Ωστόσο, είναι μοναδική η εμπειρία του νέου αυτού χειριστηρίου-οθόνης και η αίσθηση του χώρου. Δυστυχώς, το σύστημα που κινεί το Virtuality δεν αποκρίνεται άμεσα και απαιτείται κάποια εξοικείωση, προκειμένου ο χρήστης να επωφεληθεί των προσόντων του.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Φαινομενικά, λοιπόν, άσχετα αυτά τα δύο παιχνίδια, όμως μην πάει το μυαλό σας πολύ μακριά. Φανταστείτε ένα Virtua Racing με το κράνος του Virtuality και μια "ειδική θέση" που θα εξομοιώνει την αίσθηση του δρόμου από μια Formula 1 (έχουμε δει σχετικές κατασκευές, αν και όχι ιδιαίτερα επιτυχείς). Και αυτό δεν είναι παρά μια κοντόφθαλμη πρόβλεψη των virtual reality games... Ισως στο προσεχές μέλλον, ειδικές στολές με αισθητήρια να αποτελούν το χειριστήριο σε αίθουσες ψυχαγωγίας... ●

Πριν από αρκετούς μήνες είχαμε δημοσιεύσει συγκριτική παρουσίαση των δύο πιο δημοφιλών video digitizers για την Amiga, του Vidi (ROMBO) και του Digiview (NEWTEK). Η φιλοσοφία των δύο συστημάτων, τότε, ήταν εντελώς διαφορετική και η επιλογή ήταν δύσκολη : Μονόχρωμο Real Time σε χαμηλή ανάλυση ή 2.1 εκατ. χρώματα σε όλες τις αναλύσεις; Οποιος είχε πηγή σήματος με πολύ σταθερή παύση μπορούσε να επιλέξει το DigiView και να επιτύχει υψηλού επιπέδου αποτελέσματα. Στην αντίθετη περίπτωση οι μόνες λύσεις ήταν ή το Vidi ή "να βάλει το χέρι πολύ βαθιά στην τσέπη".

Τώρα, όμως, τα δύο μοντέλα της ROMBO, Vidi 24 RT και Vidi 12 RT, ξεκαθαρίζουν την κατάσταση. Μια ματιά στα τεχνικά χαρακτηριστικά τους και στη συμπεριφορά τους θα δείξει αμέσως το γιατί: Πρώτον, έχουμε να κάνουμε με Real Time Digitizers, κάτι το οποίο σημαίνει ότι δεν υπάρχει λόγος να είναι παγωμένη η εικόνα του video για να την ψηφιοποιήσουν. Μπορούν, μάλιστα να πάρουν και ακολουθίες εικόνων από Video, "συνεχόμενα", δηλαδή, καρέ. Το "συνεχόμενα" δεν είναι ακριβές, αφού ουσιαστικά παίρνει καρέ που απέχουν αρκετό χρόνο μεταξύ τους και όχι 1/25 του δευτερολέπτου που θα έπρεπε, προκειμένου να αποδοθεί η πραγματική κίνηση του σήματος. Η σημαντική διαφορά τους από το πρώτο Vidi είναι ότι δεν παίρνουν μόνο μονόχρωμες εικόνες real time, αλλά κανονικές έγχρωμες, κάτι το οποίο αυτόματα μεταθέτει τα δύο μοντέλα της ROMBO μία κλάση πιο πάνω.

Δεύτερο δυνατό χαρακτηριστικό τους είναι ότι δεν περιορίζονται πλέον στα 4096 χρώματα που "έπιανε" ο προκάτοχός τους. Το Vidi 24 RT είναι 24bit Digitizer, ψηφιοποιεί, δηλαδή, 16+ εκατομμύρια χρώματα. Μία μικρή σύγχυση επικρατεί γύρω από τις επιδόσεις του Vidi 12 RT στον τομέα αυτό. Ο λόγος είναι η ασυμφωνία των λεγόμενων της ίδιας της ROMBO, η οποία ενώ στη συσκευασία του μικρού μοντέλου αναφέρει ότι πρόκειται για 12bit Real Time Color

Vidi AMIGA RT

Ενας real time video digitizer με χαμηλό κόστος



Το τελευταίο μοντέλο ψηφιοποιητή της ROMBO διαγράφει εδώ και αρκετό καιρό μία επιτυχημένη πορεία στην αγορά της Amiga. Λόγος, τα εξαιρετικά χαρακτηριστικά σε συνδυασμό με τη χαμηλή τιμή του.

• του Γ. Κακαλέτρη

Digitizer, στο εγχειρίδιό του και στο παράρτημα των τεχνικών χαρακτηριστικών δηλώνει ότι ψηφιοποιεί 24bits, 16.7 εκατομμύρια χρώματα. Εφόσον κανένας τεχνικός δεν ήταν σε θέση να διαλευκάνει το θέμα και όλοι -όσοι τουλάχιστον επικοινώνησαν- θεωρούν το Vidi 12 RT δωδεκάμπιτο, αποφάσισα να εξετάσω το θέμα λεπτομερώς. Βρήκα, λοιπόν, ότι μία εικόνα που σώζεται σαν 24bit από το Vidi περιέχει πολύ περισσότερα από 4096 χρώματα, τα οποία θα έδινε ένας 12bit digitizer. Για την ακρίβεια, πήρα εικόνες που περιείχαν πάνω από 40.000 χρώματα. Οι ενδείξεις, λοιπόν, θέλουν και το Vidi 12 RT εικοσιτετράμπιτο σε έγχρωμη λειτουργία και οκτάμπιτο σε μονόχρωμη (256 αποχρώσεις του γκρι). Αυτό σημαίνει ότι και τα δύο συστήματα μπορούν να καλύψουν τουλάχιστον χρωματικά, τις ανάγκες ενός μηχανήματος με

AGA chip set. Η διαφορά μεταξύ των δύο συστημάτων εντοπίζεται στο μέγεθος της μνήμης που ενσωματώνουν (στο χώρο αυτό τοποθετείται η εικόνα που ψηφιοποιείται, γιατί είναι αδύνατον μέσα σε 1/25 του δευτερολέπτου να περάσουν τα data που την περιγράφουν μέσα από την παράλληλη θύρα). Το Vidi 12 RT περιλαμβάνει 384 KB RAM, ενώ το Vidi 24 RT 1 MB. Το αποτέλεσμα αυτής της διαφοράς στη χωρητικότητα της μνήμης φαίνεται εύκολα στη μέγιστη ανάλυση που μπορούν να ψηφιοποιήσουν. Το μικρό μοντέλο καλύπτει διακριτικότητες από 320x256 (non-interlaced/standard) μέχρι και 360x576 (interlaced/overscanned). Μπορεί, έτσι, να καλύψει άνετα τις ανάγκες συστημάτων που χτίζονται γύρω από σήμα επιπέδου VHS (τα συνηθισμένα οικιακά video και video κάμερες), ενώ μπορεί να χρησιμοποιηθεί ικανοποιητικά και σε συστήματα που χρησιμοποιούν το standard S-VHS. Το Vidi 24 RT φτάνει πλέον τη διακριτικότητα των 720x576 pixels, πάντα με 16.7 εκατ. χρώματα, με αποτέλεσμα να θεωρείται αρκετό ακόμα και για ημιεπαγγελματική χρήση. (Το "ημιεπαγγελματική" είναι όρος που χρησιμοποιεί η ROMBO αναφερόμενη στη βρετανική αγορά. Στην Ελλάδα σημαίνει επαγγελματική, αφού βλέπουμε τηλεοπτικούς σταθμούς στην Αθήνα να χρησιμοποιούν Amiga με αναλύσεις 320x256 και 32 χρώματα, χρήση που εκεί δε θα χαρακτηριζόταν ούτε καν ερασιτεχνική.)

Εν πάση περιπτώσει, συνεχίζοντας την περιγραφή του Vidi RT, πρέπει να τονίσουμε ότι πλέον δε χρειάζεται εξωτερικός splitter (ηλεκτρονικό φίλτρο R-G-B), αφού το σύστημα ψηφιοποιεί έγχρωμο σήμα video. Μία ακόμα τροποποίηση είναι αυτή της εισόδου video, η οποία δεν είναι πλέον μία, με βύσμα τύπου RCA, αλλά τρεις: δύο με RCA (το standard που χρησιμοποιούν οι συσκευές με σήμα composite video) και μία με υποδοχή Y/C (αναφερόμενη συχνά σαν S-Video, αφού χρησιμοποιείται από όλες τις συσκευές Super VHS). Η επιλογή της ενεργού εισόδου γίνεται πολύ εύκολα μέσα από το πρόγραμμα χειρισμού του Vidi. Δυστυχώς, μαζί με το Vidi δεν δίνεται τροφοδοτικό, το οποίο θα πρέπει απαραίτητα να αγοράσει χωριστά ο χρήστης και να καλύπτει τις προδιαγραφές: 9Vol ts DC (χωρίς ιδιαίτερη σταθεροποίηση), 500 mA.

Το Vidi RT όπως και ο προκάτοχός του συνδέεται με την παράλληλη θύρα της Amiga, με αποτέλεσμα να μπορεί να χρησιμοποιηθεί με όλα ανεξαιρέτως τα μοντέλα της. Σε όλες θα δουλέψει με τα ίδια χαρακτηριστικά, με μόνες διαφορές την ταχύτητα απόκρισης και επεξεργασίας των εικόνων από το software και την ποιότητα των απεικονιζόμενων γραφικών (δεν επηρεάζει την ποιότητα αυτών που αποθηκεύονται). Αυτά όσον αφορά στο hardware. Το συνοδευτικό software είναι πραγματικά πολύ καλό. Μέσα σε ένα και μόνο πακέτο έχουν καλυφθεί όλες οι δυνατότητες που θα επιθυμούσε ένας χρήστης, για όλες τις χρήσεις του Vidi. Κατ' αρχήν υπάρχουν real time διορθώσεις φωτεινότητας, αντίθεσης και κορεσμού, ενώ κατά την ψηφιοποίηση απεικονίζεται μονόχρωμο preview του σήματος, σε 16 ή 256 αποχρώσεις (ανάλογα με την Amiga). Η ψηφιοποιούμενη εικόνα μπορεί αυτόματα να περνά μέσα από την επεξεργασία του προγράμματος που αναφέρεται ως Mix και να παίρνει την τελική απεικονίσιμη ή αποθηκεύσιμη μορφή της, με τα χρώματα και την ανάλυση που θέλει ο χρήστης. Ενα buffer για τα συλλαμβανόμενα frames (ονόματι Carousel) με πολύ βολικούς χειρισμούς και δυνατότητα μαζικών χειρισμών στα καρέ, αναλαμβάνει να δημιουργήσει animations ή και μεμονωμένες εικόνες που θα αποθηκευτούν σε διάφορα formats: TIFF 24bit, BM P 24bit και ILBM Amiga/12bit/24bit. Στο τμήμα του προγράμματος που ονομάζεται Edit μπορούν να γίνουν αρκετές εργασίες επεξεργασίας εικόνας, ολοκληρώνοντας έτσι τις υπηρεσίες του πακέτου.

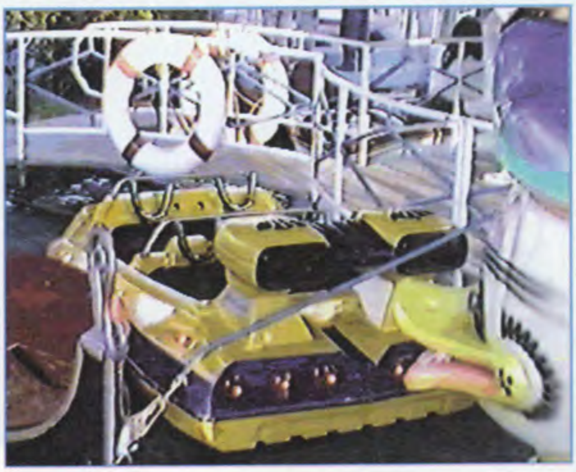


Το συνοδευτικό software του Vidi 12 RT επιτρέπει στο χρήστη να επέμβει στο τελικό αποτέλεσμα.

Πραγματικά, η ολική απόδοσή του είναι τόσο καλή που δεν αναγκάστηκα κάποια στιγμή να καταφύγω σε κάποιο άλλο πρόγραμμα, αν και πρέπει να παραδεχτώ ότι δεν ήμουν ιδιαίτερα απαιτητικός. Ποια όμως είναι η ποιότητα των εικόνων που αποφέρει το Vidi; Επειδή οι εικόνες μιλούν μόνες τους, παραθέτω μερικά δείγματα της δουλειάς του Vidi 12RT, του μοντέλου που θα ενδιαφέρει άμεσα τους amiga users, λόγω της σχετικά χαμηλής τιμής του.

Σε γενικές γραμμές έμεινα πολύ ικανοποιημένος από τη συμπεριφορά και την απόδοση του Vidi Amiga RT. Οποιος σκοπεύει να αγοράσει κάποιο digitizer, είτε για ερασιτεχνική είτε για επαγγελματική χρήση και μπορεί να συμβιβαστεί με τους περιορισμούς που θέτει, πρέπει να του δώσει προτεραιότητα έναντι των λοιπών προτιμήσεών του...

Το Vidi RT της δοκιμής το εισάγει η Power Systems, Ταϋγέτου 52, τηλ.: 2011945 και το προμηθευτήκαμε από το κατάστημα TELECLUB, Θησέως 60, τηλ.: 9374371-2.



Με το Vidi 12 RT μπορούμε να κάνουμε Real time ψηφιοποίηση της εικόνας.

Μετά την εμφάνιση της Amiga 1200 και τη διαπίστωση ότι δεν έχει εξελιχθεί το hardware του ήχου, πολλοί χρήστες αναρωτήθηκαν αν πρόκειται στο μέλλον να παρουσιαστεί κάποιο μοντέλο με 16-bit stereo ήχο. Δυστυχώς, η Commodore, αν και υποσχέθηκε κάτι τέτοιο (το AAA chip set), δεν το έχει παρουσιάσει ακόμα στην αγορά και ίσως αργήσει ή θα το τοποθετήσει μόνο σε μεγάλα συστήματα. Ετσι, προέκυψε η ανάγκη για κατασκευή 16-bit βελτιώσεων ήχου. Εκπληξη, λοιπόν, προκαλεί στο χρήστη ότι αυτό το μικρό κουτί, που τιτλοφορείται Clarity 16 και ως περιγραφή του αναφέρεται "16-bit stereo ψηφιοποιητής ήχου", κρύβει ουσιαστικά μια 16-bit αναβάθμιση των ηχητικών δυνατοτήτων της Amiga. Εξωτερικά πρόκειται για ένα μικρό κουτί, διαστάσεων περίπου 10x10x3 cm, από το οποίο ξεκινούν δύο ταινιωτά καλώδια, με απολήξεις-βύσματα που θα συνδεθούν σε θύρες της Amiga. Το ένα απευθύνεται στη σειριακή θύρα και το άλλο στην παράλληλη. Αυτό σημαίνει αφ' ενός ότι η Clarity 16 μπορεί να χρησιμοποιηθεί από κάθε Amiga, αφού όλα τα μοντέλα έχουν αυτές τις δύο θύρες, αφ' ετέρου ότι θα καταλάβει δύο πολύτιμες θύρες για εκτυπωτή και modem. Βέβαια, θα πει κάποιος: "όταν γράφεις ήχο, χρειάζεσαι τον εκτυπωτή ή το modem;". Εξάλλου, οι απαιτήσεις του Clarity είναι τόσο υψηλές όσον αφορά στην υπολογιστική ισχύ, που μάλλον κάτι τέτοιο δεν θα μπορεί να γίνει. Εκτός από τα δύο αρκετά μακριά καλώδια, πάνω στο κουτί βρίσκουμε τέσσερις υποδοχές τύπου RCA. Οι δύο είναι οι είσοδοι των δύο καναλιών

Clarity 16

16-bit ήχος για την Amiga



Ως 16-bit Stereo Sampler περιγράφει την Clarity 16 το ίδιο το εγχειρίδιο οδηγιών, αλλά πρόκειται για κάτι περισσότερο από αυτό: μια ολοκληρωμένη ηχητική λύση.

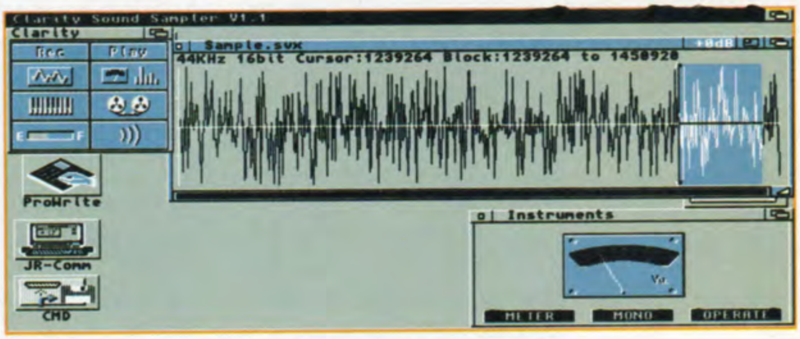
• του Γ. Κακαλέτρη

προς δειγματοληψία, ενώ οι άλλες δύο είναι οι 16-bit έξοδοι της Clarity 16. Από εδώ, ο χρήστης θα μπορεί να πάρει την καλύτερη δυνατή απόδοση των εγγραφών και της επεξεργασίας του. Δίπλα στα 4 RCA βρίσκονται οι δύο υποδοχές για MIDI: MIDI IN και MIDI OUT. Στο εσωτερικό της υπάρχουν δύο μετατροπείς αναλογικού σήματος σε ψηφιακό και ψηφιακού σε αναλογικό, οι οποίοι αναλαμβάνουν τη δειγματοληψία και την αναπαραγωγή του ήχου υψηλής πιστότητας των 16 bits. Το πακέτο συνοδεύει ένα ολοκληρωμένο πρόγραμμα (Clarity), το οποίο αναλαμβάνει να χειριστεί όλα τα προαναφερθέντα.

Ας πάρουμε τώρα με τη σειρά τα κομμάτια και ας περιγράψουμε αναλυτικά τις δυνατότητες. Κατ' αρχήν, έχουμε τον sampler. Οπως έχουμε πει αρκετές φορές μέχρι τώρα, πρόκειται για 16-bit στερεοφωνικό. Αυτό σημαίνει ότι τα δείγματα έχουν διακριτικότητα 65535 (-32768 έως 32767) επιπέδων, αντί για 256 (-128 έως 127) που δίνουν

οι 8-bit samplers. Ετσι, το σήμα περιγράφεται με μεγαλύτερη λεπτομέρεια και αυτό έχει θετικές επιπτώσεις, ακόμα και όταν πρόκειται να ακουστεί μέσα από ένα 8-bit ηχητικό σύστημα (το κύκλωμα ήχου της Amiga). Ο λόγος είναι ότι η επεξεργασία μπορεί να γίνει στα 16 bits και μόνο το τελικό δείγμα να μετατραπεί στα 8, αποφεύγοντας αρκετές απώλειες πληροφορίας. Ο ρυθμός δειγματοληψίας (sampling rate) δεν είναι σταθερός, αλλά εξαρτάται από τον υπολογιστή που χρησιμοποιείται, δηλαδή, πόσο γρήγορα μπορούν να μεταφερθούν τα δεδομένα μεταξύ sampler και μνήμης. Στην πράξη αυτό μεταφράζεται ως εξής: κάθε Amiga με τον 68000/7.09 MHz, όπως π.χ. A500, A600, A2000 κ.λπ., μπορεί να χειριστεί μέχρι 44 KHz μονοφωνικά δείγματα και 32 KHz στερεοφωνικά. Μια Amiga 1200 σε stereo περίπου στα 42 MHz, ενώ μια A3000 δεν υφίσταται κάποιον πρακτικής σημασίας περιορισμό. Σύμφωνα με θεώρημα της δειγματοληψίας, για να αναπαραχθεί τέλεια μια συνεχής αναλογική κυματομορφή (π.χ. ήχος), απαιτούνται δείγματα με συχνότητα 2 φορές μεγαλύτερη από τη μέγιστη συχνότητα που περιέχει η κυματομορφή. Αν ο ρυθμός είναι μικρότερος, έχουμε απώλεια πληροφορίας, ενώ αν είναι υψηλότερος, έχουμε πλεονασμό, δηλαδή αποθηκεύουμε άχρηστες λεπτομέρειες. Γνωρίζουμε ότι οι υψηλότερες συχνότητες που επηρεάζουν το ανθρώπινο αυτί κυμαίνονται μεταξύ 20 και 22 KHz. Αυτό σημαίνει ότι, για να πάρουμε δείγματα που θα αναπαραγάγουν τέλεια έναν ήχο, πρέπει αυτά να λαμβάνονται με συχνότητα 2x22 = 44 KHz. Οτιδήποτε παραπάνω αποτελεί πλεονασμό, ενώ χαμηλότερα έχουμε απώλεια πληροφορίας. Καταλήγουμε, λοιπόν, στο συμπέρασμα ότι μια Amiga 1200 είναι αρκετή από πλευράς ταχύτητας για υψηλού επιπέδου στερεοφωνική επεξεργασία, αφού τα 42 KHz κρίνονται ικανοποιητικά. Με μια Amiga 500 μπορεί να περιοριστεί κάποιος σε πολύ καλά μονοφωνικά δείγματα.

Οπως έχουμε αναφέρει και στο παρελθόν, όταν παρουσιάσαμε το Falcon 030 της Atari, ο 16-bit στερεοφωνικός ήχος δεν έχει ουσιαστικό λόγο ύπαρξης σε μηχανήματα με 1 MB μνήμης RAM, αφού λόγω της διπλάσιας πληροφορίας που μεταφέρει, συγκρινόμενος με τον 8-bit, περιορίζει στο μισό το μέγεθος των δειγμάτων που χωρούν στη μνήμη (στο 1/4, συγκρινόμενα με τα 8-bit μονοφωνικά). Ετσι, αν και το Clarity 16 "ισχυρίζεται" ότι απαιτεί μόνο 1 MB RAM, διαπίστωσα ότι τα 6 MB πρέπει να θεωρηθούν απαραίτητα, ακόμα και για ερασιτεχνική εφαρμογή. Εδώ εντοπίζεται και το μεγάλο μειονέκτημα του Clarity 16: δεν υποστηρίζει direct-to-disk sampling, δηλαδή, αυτόματη εγγραφή των δειγμάτων στο δίσκο, χαρακτηριστικό που θα έλυνε τα χέρια του χρήστη με σκληρό δίσκο και όχι 6-10 MB RAM. Σε ό,τι αφορά το δεύτερο στοιχείο, την 16-bit υψηλής πιστότητας έξοδο ήχου, δεν έχουμε να αναφέρουμε πολλά πράγματα. Θα χρειαστεί σε όποιον θέλει να ακούει τα δείγματα των 16 bits στην πραγματική μορφή τους. Ακούγοντας, δύσκολα θα μπορέσει κάποιος να ξεχωρίσει το original από το δείγμα. Οσον αφορά στο MIDI δεν έχουμε πολλά να πούμε. Επτά οκτάβες εύρος και μέχρι τέσσερα κανάλια (1,2 ή 4). Δύο μέθοδοι μεταφοράς δεδομένων: MIDI Standard και Prophet 2000. Ομως, ακόμα και



το καλύτερο hardware είναι άχρηστο, χωρίς το κατάλληλο software που να το χειρίζεται. Η MicroDeal φαίνεται να το γνωρίζει καλά αυτό, αφού μαζί με το Clarity 16 δίνει ένα πολύ καλό ομώνυμο πρόγραμμα. Μέσα σε αυτό ενσωματώνεται ό,τι θα ήθελε ο κάτοχος της κάρτας... Η εμπειρία της MicroDeal στον τομέα του ήχου με Amiga αποτελεί εγγύηση. Υπενθυμίζω ότι από την ίδια εταιρία παρουσιάζονται το StereoMaster, το Quartet (sequencer) και το AMAS.

Τι περιέχει:

1. Editor με δυνατότητες Cut, Paste κ.λπ., πολλά κλασικά αλλά και ειδικά εφέ, εργαλεία μετατροπής δειγμάτων από 16 σε 8 bits και αντίστροφα, αλλαγής συχνότητας δειγματοληψίας, ρυθμιζόμενα ψηφιακά φίλτρα κ.λπ.

2. Real Time όργανα ελέγχου της έντασης του ήχου: VU meters, spectrum analyzer και απεικόνιση κυματομορφής. Επίσης, 3D Fast Fourier Transformation για συνολική εποπτεία του δείγματος.

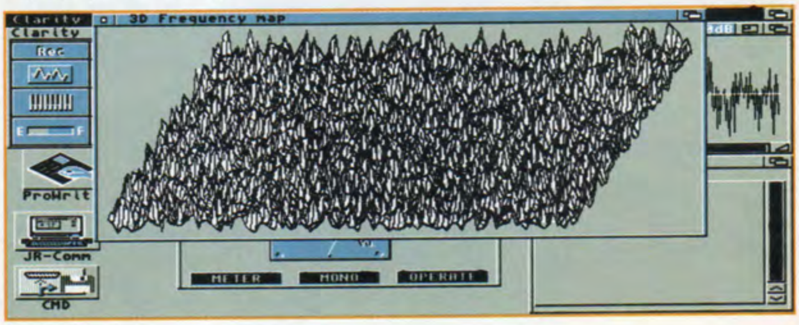
3. Real Time Effects: Echo, Reverb, Flange, Chorus και Distortion.

4. Χειρισμό του MIDI IN/OUT.

5. Sequencer ενός track 300 γεγονότων, για δημιουργία ειδικών Remix.

Ολα αυτά επιτελούνται μέσα από ένα πραγματικά υπέροχο multitasking περιβάλλον, με πολλά παράθυρα, πολλά δείγματα στη μνήμη και κατανοητή λειτουργία, όπου δεν θα χρειαστεί να ανατρέξετε στο manual.

Ανακεφαλαιώνοντας, πρόκειται για μια κάρτα που αντιμετωπίζει συνολικά τις απαιτήσεις ενός χρήστη προσανατολισμένου στον τομέα του ήχου. Πολύ ικανοποιητικές επιδόσεις, αρκεί να υπάρχει αρκετή μνήμη και μια γρήγορη Amiga, σε μια τιμή πολύ λογική: Την Clarity 16 εισάγει η Power Systems (Ταϋγέτου 52, τηλ.: 2011945), ενώ για τις ανάγκες της παρουσίασης μας την πρόσφερε το κατάστημα TeleClub (Θησέως 60, τηλ.: 9374371-2).



Μέχρι τώρα στην ιστορία των computer και console games πολλά παιχνίδια έχουν αφήσει εποχή και έχουν συζητηθεί εντονότατα. Αλλα παιχνίδια δράσης, άλλα platform, άλλα role playing, άλλα adventures... Αν όμως κάποιος εξετάσει προσεκτικότερα τις διάφορες κατηγορίες, θα παρατηρήσει το εξής φαινόμενο: Τα ποδοσφαιράκια παρουσιάζουν εξαιρετική μακροβιότητα και πάντα κάποιο από αυτά βρίσκεται στις κορυφαίες προτιμήσεις των gamers, ακόμα και αν έχει περάσει αρκετός χρόνος από την κατασκευή του. Ως παράδειγμα αναφέρουμε συντελεστές της εταιρίας μας... Ο αρχισυντάκτης μας, ο Dr Μανεσιώτης, αρχισυντάκτης άλλου περιοδικού, διαφημιστής άλλου περιοδικού, επιφανής συντάκτης του PC Master, υψηλά ιστάμενο πρόσωπο της εταιρίας και οι υποφαινόμενοι επιδίδονται σε τρομερές μάχες και στοιχήματα στο Sensible Soccer, εν ώρα εργασίας! Ιδιοκτήτης καταστήματος ηλεκτρονικών υπολογιστών στα Εξάρχεια δηλώνει φανατικός οπαδός του Kick Off 2 και το θεωρεί το υπέρτατο παιχνίδι (για να λέμε και την προσωπική μας άποψη: "συμφωνώ και επαυξάνω").

Οσοι έχουν έρθει στο χώρο των 16bits από Commodore 64 ή Spectrum θα θυμούνται σίγουρα δύο τίτλους που έγραψαν ιστορία εκεί: International Soccer και MatchDay αντίστοιχα. Ούτε καν 11άδα δεν συμπλήρωναν στο γήπεδο, αλλά τα δύο τέρματα και η μπάλα ήταν αρκετά για να κρατούν δύο ή και περισσότερους παίκτες ταυτόχρονα καθηλωμένους στο computer για αρκετές ώρες. Πολλοί θα θυμούνται την απελπισία τους παίζοντας διπλό MatchDay στο Spectrum με 4 χέρια πάνω στο πληκτρολόγιο και τα πλήκτρα του ενός να μπερδεύουν τους παίκτες του άλλου. Κάπου σε αυτή την κατάσταση, το 1986 έρχεται στις αίθουσες ηλε-

MUNDIAL '94

Επιτέλους, τώρα μπορούμε να σας πούμε με σιγουριά "τι γυρεύει η αλεπού στο παζάρι". Γυρεύει να μάθει ποιο ποδοσφαιράκι πρέπει να αγοράσει για να είναι μέσα στα πράγματα και θέλει να θυμηθεί με ποιο παιχνίδι ποδοσφαίρου πέρασε αρκετές ώρες με το joystick στο χέρι μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή της κατά το παρελθόν. Και για όσους δεν κατάλαβαν, τους λέμε πως διαβάζουν το Pixel και το ειδικό αφιέρωμα σε παιχνίδια ποδοσφαίρου για υπολογιστές και κονσόλες.

• των U. Grelloni και Γ. Κακαλέτρη



κτρονικών το World Cup που συγκινεί αμέτρητους παίκτες σε όλο τον κόσμο. Ακόμα και σήμερα μπορείτε να το βρείτε σε κάποια καταστήματα, δείγμα της αντοχής των παιχνιδιών του είδους. Κάπως έτσι και αφού έχει εμφανιστεί ένα ακόμα παιχνίδι-σταθμός (το MatchDay 2), έρχεται το MicroProse Soccer. Ενα παιχνίδι που λίγο με έκανε να κατεβάσω τον 64άρη μου από το πατάρι και να τον βάλω στη θέση της τότε πανάκριβης Amiga.

Εγκαινιάζεται η έννοια του φάλτσου, αν και οι προγραμματιστές έχουν φτάσει στην υπερβολή. Για παράδειγμα, από τη γραμμή του corner και αριστερά όπως επιτίθεσαι σουτάρεις προς το κέντρο με φάλτσο προς τα δεξιά... Αν ο τερματοφύλακας είναι στη σωστή θέση, έχεις σκοράρει! Ταυτόχρονα αρχίζουν οι βροχές στα γήπεδα, με αξεπέραστα ρεαλιστικό τρόπο, ενώ εισάγεται και η έννοια του replay (δεν ξεχνώ τις γραμμές από το υποτιθέμενο γύρισμα της κασέτας). Και μετά Kick Off... Δειλά στην αρχή, χωρίς φάλτσα, με μικρά sprites που απωθούσαν, λιγοστός έλεγχος της μπάλας... Τεράστια, όμως, ελευθερία κινήσεων. Πάσες, κοντρολαρίσματα, μεγάλο γήπεδο, συστήματα... Αργότερα φάλτσα, ψηλοκρεμαστά σουτ, κάρτες, ψαλίδια και offsides (αν και αυτά δεν πρέπει να τα λάβετε σοβαρά υπόψη σας). Και τότε ήρθε το Sensible. Με το ίδιο χαρακτηριστικό -την ελευθερία κινήσεων- χτύπησε το δημιούργημα του Dino Dini και πήρε -όχι αδικαιολόγητα- την πρώτη θέση στις καρδιές μιας τεράστιας μερίδας φίλων του ποδοσφαίρου. Η απάντηση του μεγαλοφυούς πρώην προγραμματιστή της ANCO, το "GOAL!", αν και ό,τι καλύτερο έχει να επιδείξει ο χώρος σαν κώδικα, δεν είχε ακριβώς αυτό το κάτι που έκανε τα άλλα δύο παιχνίδια να δεσπόσουν στο χώρο: την ελευθερία της "έκφρασης". Σίγουρα, αυτή δεν θα είναι η σειρά με την οποία έχετε βιώσει όλοι σας την πορεία του ποδοσφαίρου στους υπολογιστές σας, αλλά δεν αντιστοιχεί ούτε στην πραγματική ιστορία, αφού μπορούμε να βρούμε και άλλους τίτλους που πρόσφεραν στην εξέλιξη του είδους. Στη συνέχεια θα προσπαθήσουμε να θυμηθούμε παρέα μία σειρά από football games που παίξαμε κατά καιρούς στον υπολογιστή μας ή στην κονσόλα μας, άλλα περισσότερο και άλλα λιγότερο... Το σφύριγμα ακούγεται και η παρουσίαση αρχίζει.

MicroProse Soccer

Θα σας ξαφνιάσει ίσως λίγο το γεγονός ότι αυτό το παιχνίδι προέρχεται από τη Sensible Software και το διένειμε η MicroProse. Στην εποχή του, κάπου μέσα στο 1989, έγραψε ιστορία στον Commodore 64, αφού ήταν το πρώτο ποδοσφαιράκι που έδινε σχετικά μεγάλη ελευθερία στους παίκτες.

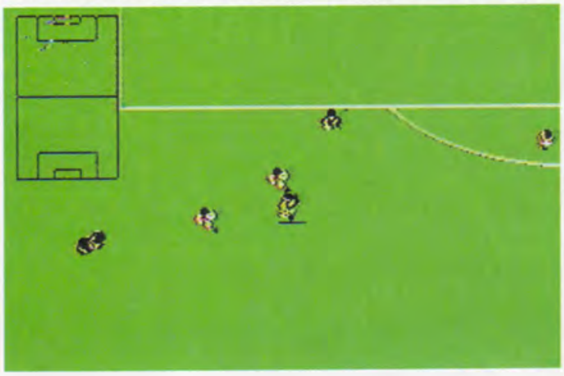
Το γήπεδο φαίνεται από ψηλά και εντελώς κατακόρυφα. Δεν υπάρχουν συστήματα ή άλλοι χειρισμοί στρατηγικής. Οι παίκτες στο γήπεδο είναι το μοναδικό όπλο των αντιπάλων. Ιδιομορφία του αποτελεί το φάλτσο, το οποίο μπορεί να κάνει την μπάλα να διαγράφει σχεδόν κυκλικές τροχιές! Δεν υπάρχουν πολύ δυνατά σουτ, ενώ



τα ανάποδα ψαλίδια εκτελούνται πολύ παράξενα... Ο τερματοφύλακας δεν ελέγχεται από τον υπολογιστή και αυτό είναι συχνή αιτία αφελών γκολ. Τα replays μπορούν να δίνονται αυτόματα μετά από κάθε γκολ, ενώ δεν έχουν σταθερή ταχύτητα, δηλαδή αυτόματα ενεργοποιείται η αργή κίνηση. Η μπάλα "κολλάει" στα πόδια του παίκτη, αν και είναι αρκετά εύκολο να τη χάσει από κάποιο αντίπαλο, είτε με κοντράρισμα είτε με τάκλιν. Φάουλ δεν υπάρχουν, αφού εξάλλου οι παίκτες δεν πέφτουν με τα μαρκαρίσματα. Ενα όμορφο εφέ του MicroProse Soccer είναι η βροχή κατά τη διάρκεια του αγώνα, η οποία πέρα από το οπτικό αποτέλεσμα έχει και πολύ καλή ηχητική συνοδεία. Φυσικά, η βροχή έχει και τις επιπτώσεις της όχι μόνο στην αγωνιστική συμπεριφορά των παικτών, αλλά και στην κίνηση της μπάλας. Πρέπει να παραδεχτώ ότι, αν και παλιό, με κράτησε αρκετή ώρα.

Kick Off (Amiga/Atari)

Το παιχνίδι που χάραξε το μέλλον των soccer games ήρθε από τον Dino Dini και την Anco. Εν αρχή το Kick Off ήταν σχετικά απλό. Κίνηση σε ένα πολύ μεγάλο γήπεδο και πολύ μικρά sprites, ώστε να υπάρχει μεγάλη ελευθερία κινήσεων. Η μπάλα δεν κολλά στα πόδια του παίκτη, όμως ο συνδυασμός κοντρολαρίσματος και καλών πασών, με διάφανο χειρισμό, επιτρέπουν στον παίκτη να "ζωγραφίζει" στον αγωνιστικό χώρο. Δεν υπάρχουν φάλτσα ή κάρτες, όμως δίνονται φάουλ, αν και πάντα έμμεσα. Πολύ σημαντικό χαρακτηριστικό του είναι ότι όλοι οι παίκτες δεν έχουν τις ίδιες δυνατότητες. Αν και 8 οι κατευθύνσεις προς τις οποίες μπορεί να κινηθεί ένα sprite, μπορεί να σουτάρει και προς περισσότερες,



ανάλογα με το σημείο όπου βρίσκεται σε σχέση όχι μόνο με την μπάλα, αλλά και με το συγκεκριμένο παίκτη. Υπάρχουν μερικά γκολ που γίνονται γρήγορα συνήθεια, ενώ ο τερματοφύλακας, αν και ελέγχεται εξ ολοκλήρου από τον υπολογιστή, είναι ιδιαίτερα ασταθής. Τα γκολ έξω από την περιοχή με κανονικά σουτ είναι τετριμμένη υπόθεση και εύκολα σημειώνονται διψήφια νούμερα στο ταμπλό του σκορ... Πολύ ωραίο χαρακτηριστικό είναι οι καθυστερήσεις και ο χρόνος που τρέχει διαρκώς. Ο παίκτης, στην αρχή κάθε ημιχρόνου, μπορεί να διαλέγει το σύστημα με το οποίο θα παραταχτεί η ομάδα του στο γήπεδο. Αρχικά, το Kick Off δεν γίνεται δεκτό με ενθουσιασμό, αφού διαφέρει πολύ από το στάνταρ της εποχής. Σύντομα, όμως, οι απανταχού gamers διαπιστώνουν ότι έχουν να κάνουν με μια νέα φιλοσοφία που επιτρέπει στη φαντασία να "δημιουργήσει". Αργότερα έρχεται η έκδοση Extra Time, η οποία αντικαθιστά για λίγο καιρό το πρώτο, με κύριο στοιχείο τη βελτίωση του τερματοφύλακα και το γνωστό aftertouch, ενώ το 1990 ο Dino Dini φέρνει το Kick Off 2. Αυτομάτως παίρνει τα πρωτεία στις προτιμήσεις των ποδοσφαιρόφιλων και τα διατηρεί για πολύ μεγάλο χρονικό διάστημα. Εδώ πλέον περιλαμβάνεται επιλογή των παικτών της ομάδας, δυνατότητα αλλαγής παικτών και συστήματος μέσα στο γήπεδο, ενώ τα τουρνουά έχουν αυξηθεί και έχει προστεθεί και το Παγκόσμιο Κύπελλο '90. Τώρα έχουμε και φάλτσα στα σουτ, σημαντική βελτίωση της συμπεριφοράς του τερματοφύλακα (και πάλι υπάρχουν μικρά bugs, όπως τα γκολ από το κέντρο), κίτρινες και κόκκινες κάρτες (η διανομή των οποίων εξαρτάται από το διαιτητή), αρκετούς τρόπους για να παιχτεί το παιχνίδι με 2, 3 ή και 4 παίκτες ταυτόχρονα κ.λπ. Το "πνευματικό πεδίο" των παικτών (στο πρώτο Kick Off επηρέαζαν την μπάλα από απόσταση!) έχει σχεδόν μηδενιστεί.

FINAL WHISTLE (Amiga)

Το Final Whistle είναι το τελευταίο σημαντικό βήμα της σειράς Kick Off, αν και δεν είναι το μόνο που έπεται του Kick Off 2. Περιλαμβάνει offsides, περισσότερους ήχους, παρουσία διαιτητών στο γήπεδο, ανάποδα ψαλίδια. Οι τερματοφύλακες έχουν πλέον γίνει πάρα πολύ καλοί και το σκορ διατηρείται συνήθως σε λογικά πλαίσια, τουλάχιστον μεταξύ ισοδύναμων παικτών...



Μεγάλο bug τα offsides, τα οποία ενώ θα περίμενε κανείς να διορθώσουν το πρόβλημα των "περιπτέρων" (παίκτες που στήνονται πίσω από όλους στο Kick Off 1), μάλλον προσθέτουν μεγαλύτερα. Για παράδειγμα, συχνά σφυρίζεται offside πάσα στον ...εαυτό σου ή μπαλιά προς τα πίσω κ.λπ... Και στο Final Whistle συνεχίζεται η παράδοση των Kick Off στα replays, βελτιώνοντας μάλιστα αρκετά τις δυνατότητες αποθήκευσης και εποπτείας τους. Σας θυμίζουμε τον παλαιότερο διαγωνισμό μας για τα καλύτερα γκολ του Kick Off 2... Ιδιαίτερα προσεγμένος είναι ο ήχος στην τελευταία αυτή έκδοση του Kick Off. Προσωπικά, από όλα τα Kick Off θεωρώ πιο επιτυχημένο το 2, αφού επέτρεπε καλύτερο χειρισμό της μπάλας από τις μεταγενέστερες εκδόσεις.

SUPER KICK OFF (Mega Drive/Master System)

Το 1992 η Anco, σε συνεργασία με την U.S. Gold, ρίχνει στην αγορά των κονσολών το Super Kick Off. Πρόκειται για ένα παιχνίδι που συνδύαζε όλα τα καλά



στοιχεία των δύο Kick Off, αλλά και την εμπειρία που είχαν αποκτήσει οι προγραμματιστές σε αυτού του είδους τα παιχνίδια. Ετσι, έρχεται στην επιφάνεια το πρώτο "σοβαρό" ποδοσφαιράκι, θα λέγαμε, για κονσόλα. Μέσα από τα πάμπολλα μενού μπορείς να φτιάξεις τη δική σου ομάδα, να εξοικειωθείς με το χειρισμό, να διαλέξεις τερέν, ταχύτητα παιχνιδιού, αγώνες δύο συμπαικτών ενάντια στον υπολογιστή ή μεταξύ τους, να συμμετάσχεις στα διάφορα τουρνουά ποδοσφαίρου και άλλες επιλογές που για να αναφερθούν η καθεμία χωριστά θα πρέπει να αφιερωθεί πάρα πολύς χώρος. Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι ακριβώς όμοιος με αυτόν του Kick Off 2: Υπάρχουν τα φάλτσα, οι ψηλοκρεμαστές μπαλιές, πάσες σε συμπαίκτη, offside, εάν τα έχουμε επιλέξει από το μενού, φάουλ στον αγώνα, πέναλτι κ.λπ. Και εδώ η μπάλα δεν κολλάει στα πόδια του παίκτη, με αποτέλεσμα να δυσκολεύει -τουλάχιστον στην αρχή- το κοντρολάρισμα της μπάλας, αλλά και την κατεύθυνση του σουτ μας.

Sensible Soccer (Amiga / CD32)

Από τη sible Software, το Sensible Soccer, ο μεγαλύτερος ανταγωνιστής του Kick Off, από το οποίο απέσπασε τα πρωτεία στις καρδιές ενός πολύ μεγάλου πο-

σοστού παικτών. Κύριος λόγος το πιο απλό gameplay που το κάνει πιο προσιτό στο ευρύ κοινό. Τα sprites είναι ακόμα μικρότερα από αυτά του Kick Off, ενώ ο αγωνιστικός χώρος παραμένει σε παρόμοιες διαστάσεις (αναλογικά). Αν και δεν υπάρχει δυνατότητα για ακριβείς ελιγμούς και κοντρόλ, η ελευθερία των κινήσεων είναι πολύ μεγάλη, κάτι το οποίο το κάνει ιδιαίτερα ελκυστικό. Οι χειρισμοί είναι παρόμοιοι με των Kick Off, όσον αφορά σε φάλτσα και διάφορα είδη σουτ, και έτσι γίνεται εύκολη υπόθεση η μεταπήδηση ενός παίκτη από το ένα στο άλλο. Οι ποδοσφαιριστές έχουν ο καθένας τα δικά του χαρακτηριστικά και επιλέγονται κατά την έναρξη του παιχνιδιού. Υπάρχει ένα ικανοποιητικό πλήθος συστημάτων προκειμένου να παραταχτεί η ομάδα στο γήπεδο, ενώ επιτρέπονται αλλαγές σε σύστημα και παίκτες κατά τη διάρκεια του αγώνα. Πολύ όμορφο χαρακτηριστικό η τήρηση των σκόρερς και η αναφορά του χρόνου σε 90 λεπτά. Στην τρέχουσα έκδοση το Sensible Soccer τηρεί τους νέους κανόνες της FIFA, όπου κάποια φάουλ τιμωρούνται με κόκκινη κάρτα, ενώ ο τερματοφύλακας απαγορεύεται να πιάσει την μπάλα μετά από πάσα συμπαίκτη. Σημειωτέον ότι αυτά τα χαρακτηριστικά δεν τα βρίσκουμε στα Kick Off. Ο ήχος είναι ένα από τα δυνατά στοιχεία του Sensible Soccer και ουσιαστικά αποτελεί το μέτρο σύγκρισής του με τα άλλα. Οπως συνήθως

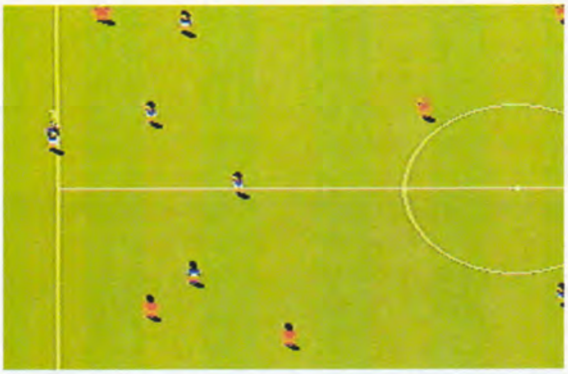


συμβαίνει, και αυτό περιλαμβάνει κάποιες διοργανώσεις, ώστε να έχει ενδιαφέρον και σαν single player game, ενώ υπάρχει η δυνατότητα δημιουργίας ομάδων. Ουσιαστικά πρόκειται για την εναλλακτική λύση...

Sensible Soccer

(Mega Drive/Game Gear/Game Boy)

Ουσιαστικά δεν πρόκειται για κάποιο καινούριο Sensible Soccer, αλλά για μια απλή μεταφορά του ομώνυμου τίτλου στις κονσόλες, η οποία μάλιστα -ειδικά στο Mega Drive - θεωρείται πολύ πετυχημένη. Τα ίδια μικρά αλλά καλοσχεδιασμένα sprites, η ίδια καλή κίνηση, τα ίδια μενού και το ίδιο καλό gameplay. Μάλιστα υπάρχει και option για να σώσετε τη θέση σας, αν συμμετάσχετε σε κάποια διοργάνωση. Το μόνο που λείπει από το παιχνίδι είναι εκείνες οι καταπληκτικές ιαχές των φιλάθλων κατά τη διάρκεια του αγώνα. Και στο Game Gear υπάρχουν τα ίδια μενού, οι ίδιες ομάδες, με



μόνη διαφορά τα γραφικά, 8μπιτη κονσόλα (βλ. και LCD οθόνη), με αποτέλεσμα αρκετές φορές να σας μπερδεύει η απεικόνιση και να μην καταλαβαίνετε αν κρατάει ο παίκτης σας την μπάλα ή ο αντίπαλος. Η Sony, βλέποντας το πρόβλημα, πρόσθεσε μία επιλογή, με την οποία μπορείτε να διαλέξετε την ταχύτητα του παιχνιδιού (αργό ή γρήγορο). Ετσι, διορθώνονται κάπως τα προβλήματα απεικόνισης και μπορείτε να αρχίσετε τους αγώνες σας. Και στο Game Boy τα πράγματα δεν διαφέρουν και πολύ. Αν και ασπρόμαυρη απεικόνιση, τα γραφικά είναι καλοσχεδιασμένα, με λεπτομέρεια και σωστή κίνηση.

Goal! (Amiga/Game Boy)

Το Goal! είναι το αποτέλεσμα της "μετακόμισης" του Dino Dini στη Virgin. Ουσιαστικά, πρόκειται για το πιο πρόσφατο gameplay που παρουσιάστηκε. Πολυδιαφημισμένο, με πολλά πρωτοεμφανιζόμενα χαρακτηριστικά, αποτελεί το πιο πλήρες Soccer Game μέχρι σήμερα, όμως όχι και το πιο επιτυχημένο. Αιτία ότι η "επιτάχυνση" και η "επιβράδυνση" των παικτών κατά την κίνησή τους, αν και προσθέτουν ρεαλιστικότητα, εμποδίζουν την ελεύθερη ανάπτυξη του παιχνιδιού. Επίσης, μεγάλο σφάλμα είναι οι διάφοροι "αυτοματισμοί", κυρίως στο σουτ, οι οποίοι προστέθηκαν για διευκόλυνση των αρχάριων, αλλά "στεναχωρούν" όσους θέλουν να κάνουν ένα βήμα παραπέρα.

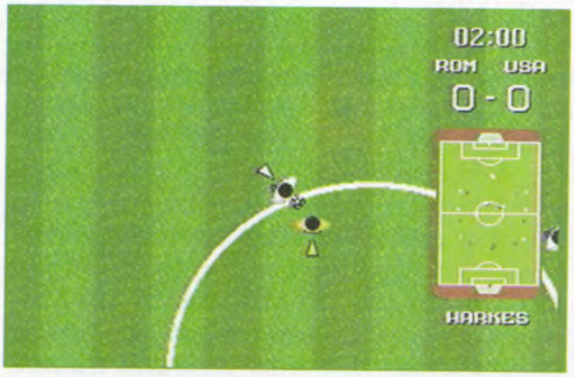
Κατά τα άλλα μεγάλα sprites, καλός ήχος, καθοριζόμενες διοργανώσεις, δύο διαφορετικές οπτικές γωνίες και αρκετά ακόμα χαρακτηριστικά που το κατατάσσουν στα καλύτερα computer games. Αν και πολύ καλό, δεν πείθει τον παίκτη ότι αξίζει να αλλάξει τις συνήθειές



του και να εγκαταλείψει τα ήδη πολύ καλά Kick Off 2 και Sensible Soccer. Στη version του Game Boy μας έκανε μεγάλη εντύπωση η ακρίβεια των χειρισμών. Μπορείς έτσι να δώσεις πάσες με ακρίβεια, να κάνεις ψηλοκρεμαστά σουτ, συρτά και φαλτσαριστά. Καλά γραφικά, αναλόγως του μεγέθους τους, και γρήγορα στις κινήσεις τους. Στο παιχνίδι υπάρχουν 16 ομάδες, από τις οποίες μπορείς να επιλέξεις κάποια και να ακολουθήσεις το τουρνουά, να παίξεις κάποιο φιλικό παιχνίδι ή ακόμη και να προπονηθείς στα πέναλτι.

World Cup '90 (Amiga)

Το παιχνίδι αυτό δεν συζητήθηκε πάρα πολύ και θα έλεγα δικαιολογημένα. Εχουμε ένα "σύστημα" στημένο εξ ολοκλήρου πάνω στο παγκόσμιο κύπελλο του 1990. Μικρή δόση στρατηγικής κατά την επιλογή των παικτών και η συνέχεια στο γήπεδο. Εκεί συναντά κανείς πολύ μεγάλα όμορφα sprites και αγωνιστικό χώρο, όμως τα



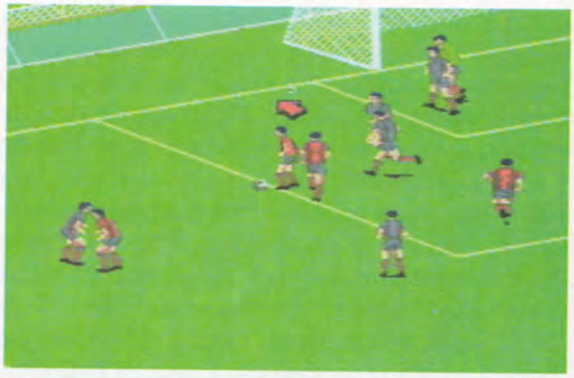
δρώμενα δεν ικανοποιούν. Οι συνεχείς πάσες είναι το κεντρικό νόημα του παιχνιδιού και γίνονται με δύο τρόπους: σκαφτές και συρτές. Τα τάκλιν είναι συνεχή και δύσκολα ένας παίκτης μπορεί να κρατήσει για πολλή ώρα την μπάλα στα πόδια του.

Τα σουτ είναι κάπως ιδιόρρυθμα, όμως δεν είναι δύσκολο να πιάσουν τον τερματοφύλακα στον ύπνο, αφού το χειρισμό του αναλαμβάνει το joystick. Δυστυχώς το στήσιμό του δεν οδηγεί σε έντονες φάσεις μπροστά στις δύο εστίες, αν και περιλαμβάνει ανάποδα ψαλίδια, κεφαλιές-ψαράκι και πολύ καλές σέντρες. Αντίθετα, αναπτύσσεται παιχνίδι καταστροφικό, κέντρου. Γραφικά και ήχος στα συν, περιορισμένη "δράση" στα πλην.

PELE (Mega Drive)

Ενα παιχνίδι από την Accolade που φέρει το όνομα ενός "μάγου" της μπάλας. Προτού ξεκινήσει το παιχνίδι υπάρχουν μερικές digitized σκηνές από αγώνες, στις οποίες βλέπουμε το μεγάλο άσο Pele να σκοράρει. Μέχρι εδώ καλά. Η απογοήτευση έρχεται μόλις αποφασίσουμε να παίξουμε.

Εμφανίζεται ένα πολύ φτωχό μενού από όπου μπορούμε να επιλέξουμε μονό ή διπλό παιχνίδι, χρόνο μέχρι 45 λεπτά (αν το αντέξετε), αν θέλετε μουσική και ηχητικά εφέ ή μόνο κάποιο από τα δύο και τέλος δύο διαφο-



ρετικά πρωταθλήματα. Βλέπουμε το παιχνίδι από μία γωνία επάνω και πλάγια, από όπου μόλις που διακρίνονται μία μικρή περιοχή του γηπέδου και οι παίκτες, οι οποίοι κατά έναν περίεργο τρόπο είναι όλοι ίδιοι (λες και είναι δίδυμοι).

Οι δε κινήσεις τους είναι μάλλον ασυντόνιστες. Χωρίς υπερβολές! Δείτε έναν παίκτη να βαράει κεφαλιά... και τα λέμε. Ναι, έχει και τάκλιν (τρομάρα του!). Οσο για τις διαστάσεις του γηπέδου... αφήστε καλύτερα! Καημένε Pele, τι σου έμελλε να πάθεις!

Lothar Matthau (Amiga)

Εδώ έχουμε να κάνουμε με ένα αρκετά αξιόλογο, αλλά όχι ιδιαίτερα δημοφιλές παιχνίδι. Εμφανίστηκε λίγο μετά το Goal! και ενσωματώνει πολλά από τα χαρακτηριστικά του προηγούμενου, όπως για παράδειγμα τις δύο διαφορετικές λήψεις (επάνω ή πλάγια). Υπάρχουν replays, φάουλ, κάρτες, πλεονεκτήματα (!), καλός ήχος και κυρίως πολλές παράμετροι για να το φέρει κανείς στα μέτρα του. Ιδιαίτερο χαρακτηριστικό του η σημασία που έχει δοθεί στο θέμα της παράταξης της ομάδας στο γήπεδο, αφού σε αυτόν τον τομέα το Lothar Matthaus πλησιάζει τα managerial games. Για την ακρίβεια, υπάρχει η δυνατότητα ακριβούς τοποθέτησης κάθε παίκτη στον αγωνιστικό χώρο!

Ο τερματοφύλακας ελέγχεται από τον υπολογιστή και είναι ένα από τα sprites που τραβούν την προσοχή στον αγωνιστικό χώρο με την έντονη κινητικότητά του. Η μπάλα δεν ξεκολλά από τα πόδια των παικτών, κάτι που ίσως απωθήσει κάποιους, περιλαμβάνει όμως πολύ καλά γραφικά και όμορφες μικρολεπτομέρειες, όπως π.χ. το



στήσιμο του τείχους στα φάουλ ή το χειρισμό των replays. Στην πλάγια απεικόνιση γίνεται αχτύπητο.

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

(Mega Drive/Super Nes)

Δυστυχώς, το παιχνίδι το είχαμε μόνο για Mega Drive και έτσι δεν θα μπορέσουμε να κάνουμε σύγκριση μεταξύ των δύο formats. Θεωρούμε ότι είναι το πιο ολοκληρωμένο football simulation για κονσόλες μέχρι αυτή τη στιγμή. Μπορείς να επιλέξεις μία από τις 30 ομάδες που υπάρχουν (μεταξύ αυτών και η Ελλαδάρα μας), διάρκεια ημιχρόνου από 2 λεπτά έως και 45, αν θα ελέγχει ο υπολογιστής ή εσύ τον τερματοφύλακα, αν θέλεις να υπάρχουν φάουλ, τύπο παιχνιδιού (action ή simulation), off sides, καιρικές συνθήκες, τύπο γηπέδου, αν θα σταματάει ο χρόνος όταν δεν παίζετε ποδόσφαιρο και, τέλος, αν θέλεις μουσική με ηχητικά εφέ ή ένα από τα δύο. Ολα αυτά είναι μία πρώτη γεύση από τις επιλογές που διαθέτει το πρόγραμμα.

Προτού ξεκινήσει ο αγώνας, ο παρουσιαστής δίνει μερικά στατιστικά στοιχεία για τις ικανότητες κάθε ομάδας. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού η ατμόσφαιρα εί-

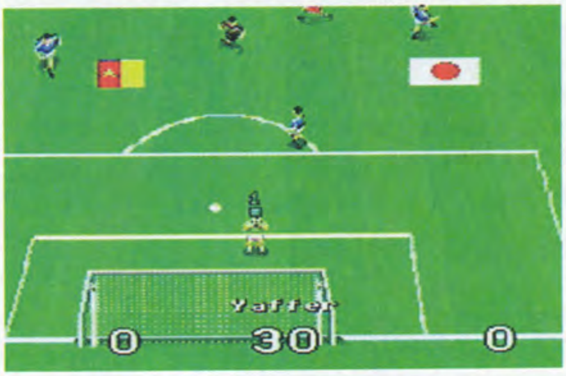


ναι ενθουσιώδης. Οι ιαχές των φιλάθλων είναι απερίγραπτες, ενώ οι κινήσεις και η ταχύτητα των παικτών μπορούν να χαρακτηριστούν άψογες (μπορούν να κάνουν από ένα απλό τάκλιν μέχρι τακουνάκι, κεφαλιά ψαράκι, να αποφεύγουν τάκλιν αντιπάλου, ψαλιδάκι, κοντρόλ με το στήθος κ.λπ.).

Αν γίνει ένα "σκληρό" μαρκάρισμα, βλέπετε τον παίκτη ξαπλωμένο στο τερέν να σπαράζει στην κυριολεξία από τους πόνους, ενώ οι διαιτητές, που παρακολουθούν όλα αυτά, στην προσπάθειά τους να κρατήσουν το παιχνίδι δεν διστάζουν να δώσουν κάρτα. Στο κόρνερ, στο πλάγιο και στο άουτ εμφανίζεται ένα μικρό τετράγωνο, το οποίο μπορούμε να μετακινήσουμε σε οποιοδήποτε σημείο του γηπέδου για να δούμε πού θα στείλουμε την μπάλα (πολύ χρήσιμη επιλογή). Κατά τη διάρκεια του αγώνα μπορούμε να αλλάξουμε σύστημα, να δούμε σε replay κάποια φάση καρέ καρέ, να καθορίσουμε μέχρι ποιο σημείο του γηπέδου μπορούν να προωθηθούν οι αμυντικοί, οι κεντρώοι και οι επιθετικοί παίκτες, αλλαγή παίκτη, στατιστικά στοιχεία του αγώνα, φάουλ κάθε ομάδας και διακοπή παιχνιδιού. Το εντυπωσιακό δε στην όλη υπόθεση είναι ότι μπορούν να συμμετάσχουν μέχρι και πέντε παίκτες ταυτόχρονα, χρησιμοποιώντας το απαραίτητο περιφερειακό που επιτρέπει τη σύνδεση 4 joypads.

VIRTUAL SOCCER (Mega Drive/Super Nes)

Αλλο ένα καλό παιχνίδι ποδοσφαίρου για κονσόλες. Και εδώ έχουμε τα απαραίτητα μενού, διάρκεια αγώνα, μονό ή διπλό, τη δυνατότητα να καθορίσουμε τον τύπο



του γηπέδου (βρεγμένο, μαλακό, σκληρό), να επιλέξουμε τρόπο απεικόνισης (πλάγια με κατεύθυνση δεξιά προς αριστερά, από επάνω προς τα κάτω -όπως στο Sensible και στο Goal!- αλλά και μία τρίτη επιλογή, πάλι με κατεύθυνση από επάνω προς τα κάτω, με κάποια κλίση ορισμένων μοιρών, δημιουργώντας 3D απεικόνιση) και τέλος μπορούμε να επιλέξουμε αν θέλουμε στερεοφωνικό ήχο ή όχι. Η κίνηση και η ταχύτητα των παικτών είναι πάρα πολύ ομαλές, η μπάλα κολλάει στα πόδια τους για να κοντρολάρεται εύκολα και για να μπορέσετε να εκφραστείτε ελεύθερα σε ένα γήπεδο σωστών διαστάσεων. Σε γενικές γραμμές, θα λέγαμε ότι το συνολικό αποτέλεσμα θα ικανοποιήσει τον απαιτητικό gamer.

Manchester United (Amiga)

Ενα ακόμα καλό παιχνίδι, το οποίο αποτελεί συνδυασμό manager και soccer game. Θυμίζει έντονα Sensible Soccer, με παρομοίως λιτά μενού και παρουσίαση, μικρά sprites και μεγάλο γήπεδο. Καρφωτές κεφαλιές και τάκλιν, γρήγορη κίνηση και σχετική ελευθερία έκφρασης είναι τα στοιχεία που χαρακτηρίζουν έναν αγώνα.



Ανάποδα ψαλίδια, ψηλές σέντρες και στρωσίματα της μπάλας προσθέτουν τη νότα τους, δίνοντας ένα αρκετά ενδιαφέρον gameplay για όσους βαρέθηκαν τα τετριμμένα. Ομως, πριν από κάθε ματς ο παίκτης θα πρέπει να περάσει από την κατάστρωση του σχεδίου του, το οποίο θα κρίνει σε πολύ μεγάλο βαθμό την έκβαση του αγώνα.

Ενα ακόμα στοιχείο που τονίζει το χαρακτήρα του Manchester United σαν Soccer Manager Game είναι η κατάστρωση ολόκληρου πρωταθλήματος, στο οποίο μπορούν μάλιστα να λάβουν μέρος περισσότεροι από ένας παίκτες. Αυτό και μόνο το στοιχείο του είναι αρκετό για να κρατήσει ζωηρό το ενδιαφέρον του παίκτη για αρκετό διάστημα. Λιτός ήχος και γραφικά σε ένα παιχνίδι που μάχεται για μία θέση στην κορυφαία πεντάδα του χώρου.

STRIKER (SUPER NES)

Αρκετά αξιόλογο το παιχνίδι της Elite με όλα εκείνα τα στοιχεία που κάνουν ένα football game να ξεχωρίζει. Στο Striker υπάρχουν 64 ομάδες (μεταξύ των οποίων και



η Ελλάδα) και παρέχεται η δυνατότητα συμμετοχής σε κάποιο από τα 5 διαφορετικά πρωταθλήματα που υπάρχουν. Τα sprites των παικτών είναι αρκετά καλά, ενώ εντυπωσιακές είναι η κίνηση και η ταχύτητά τους μέσα στον αγώνα. Πλεονέκτημα του παιχνιδιού είναι η ακρίβεια των χειρισμών και η αίσθηση του αγωνιστικού χώρου που δίνει στον παίκτη. Από τα πάρα πολλά μενού που υπάρχουν μπορούμε να επιλέξουμε εάν θέλουμε να βλέπουμε τον αγώνα από πλάγια όψη ή κάθετη, εάν θέλουμε να παίξουμε σε κλειστό γήπεδο ή πλαστικό τερέν, καιρικές συνθήκες (βροχή, αέρας κ.λπ.), replay (μετά από κάποιο γκολ για παράδειγμα), αλλαγές παικτών, διάρκεια αγώνα κ.λπ. Σε γενικές γραμμές, στο Striker βρίσκουμε όλα εκείνα τα στοιχεία που κάνουν ένα παιχνίδι να ξεχωρίζει.

Kick Off 3 (Super Nes)

Και η Anco "ξαναχτυπά" εν έτει 1994 με τον πασίγνωστο πια τίτλο, αλλά χωρίς τον Dino Dini. Εκείνο που μας έκανε μεγάλη εντύπωση είναι πως πρώτα κυκλοφόρησε το παιχνίδι για κονσόλα, ενώ -σύμφωνα με πληροφορίες- τον Ιούλιο θα γίνει η μεταφορά του σε Amiga, Mega Drive, PC και Jaguar. Σε όλα τα μηχανήματα το παιχνίδι θα είναι σχεδόν ίδιο (όπως αυτό του SNES), ενώ λέγεται πως η version που θα ξεχωρίζει θα είναι αυτή του Jaguar, με πολύ καλύτερα γραφικά και πιο πλούσια σε ήχους.

Από την πρώτη κιόλας στιγμή μπορούμε να καταλάβουμε ότι πρόκειται για ένα τελείως καινούριο παιχνίδι. Αλλαγμένα menus τρομερή στερεοφωνική μουσική και 32 εθνικές ομάδες (υπάρχει και η Ελλαδάρα), οι οποίες παραουσιάζονται με τις πραγματικές τους δυνατότητες. Η απεικόνιση του αγώνα γίνεται από ψηλά και πλάγια (σαν να παρακολουθείς τον αγώνα από την εξέδρα), προσφέροντας μία 3D αίσθηση. Τα γραφικά των sprites



Κλείνοντας το αφιέρωμα, πρέπει να τονίσουμε ότι δεν κυκλοφορούν μόνο αυτά τα παιχνίδια ποδοσφαίρου για κονσόλες και υπολογιστές. Υπάρχουν πάρα πολλά ακόμα, τα οποία αν θέλαμε να παρουσιάσουμε με περισσότερες λεπτομέρειες, θα χρειαζόμαστε τουλάχιστον δύο περιοδικά. Απλώς, αποφασίσαμε να υπάρχουν στο αφιέρωμά μας εκείνα τα football games που άντεξαν στο πέρασμα του χρόνου, όπως και μερικοί τίτλοι που κυκλοφόρησαν λίγο πριν από το Mundial της Αμερικής. Τέλος, θα θέλαμε να ευχηθούμε στην ομάδα μας ό,τι καλύτερο, πιστεύοντας πως θα κάνει πράξη το σλόγκαν που την ακολουθεί: "Hellas, still making history".

Ευχαριστίες στα καταστήματα και τις αντιπροσωπίες που μας βοήθησαν προσφέροντάς μας τους τίτλους για τις ανάγκες της παρουσίασης:

ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ: ATHENS CLUB, Μπόταση 10, Εξάρχεια, τηλ.: 3639338

GAMERS CLUB, Λ. Αλεξάνδρας 31 & Μουστοξύδη, τηλ.: 6439824

ΝΙΚΑΙΑ COMPUTER, Π. Ράλλη 170, Νίκαια, τηλ.: 4965511

TELECLUB, Θησέως 60, Καλλιθέα, τηλ.: 9374371

ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΙΕΣ: ΙΤΟΤΣΟΥ ΕΛΛΑΣ (NINTENDO), Καραγεώργη Σερβίας 2, τηλ.: 3230103

ZEGETRON A.E. (SEGA), Ξάνθης 12, τηλ.: 2811222

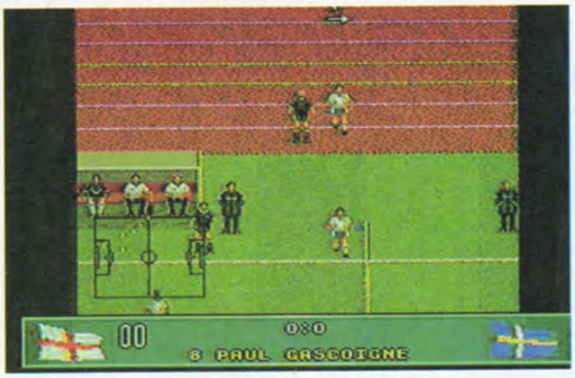
-αν και δεν συγκρίνονται με αυτά του FIFA- είναι καλοσχεδιασμένα και με λεπτομέρεια, ενώ η κίνησή τους πολύ ομαλή και, επιτέλους, η μπάλα κολλάει στα πόδια του παίκτη.

Τα σουτ και τα φάλτσα γίνονται με το πάτημα του κουμπιού και στη συνέχεια με την επιλογή της κατεύθυνσης που θέλουμε. Στο SNES χρησιμοποιούνται και τα τέσσερα κουμπιά του pad, ανάλογα με την πάσα ή το σουτ που θέλουμε να κάνουμε. Δεν θα επεκταθούμε περισσότερο λόγω χώρου, απλώς δεσμευόμαστε να παρουσιάσουμε ένα λεπτομερέστατο review στο επόμενο τεύχος.

John Barnes (Amiga)

Εδώ έχουμε να κάνουμε με ένα παιχνίδι που ξεχωρίζει για τα γραφικά του, τα οποία βρίσκονται σε πολύ υψηλό επίπεδο συγκρινόμενα με τα standards της κατηγορίας. Αυτό δεν αναφέρεται μόνο στην ποιότητα και το μέγεθος των sprites, αλλά και στο πλήθος των animations που τα συνοδεύουν.

Για παράδειγμα, ο διαιτητής καλεί παίκτες και τους σημειώνει προτού δώσει κάρτες, ο τερματοφύλακας



πετά την μπάλα με τα χέρια κ.λπ. Γενικά, το gameplay δεν έχει κάτι ιδιαίτερο να επιδείξει, αφού πρόκειται για ένα "μονοκόμματο", εντελώς άτεχνο παιχνίδι. Η μπάλα ακολουθεί τον παίκτη στις κινήσεις του, εκτός από την 180 μοιρών αλλαγή πορείας και η απεικόνιση γίνεται από το πλάι. Απαιτείται joystick με δύο fires για μέγιστη απόδοση. Πρόκειται για ένα παιχνίδι, το οποίο δεν πιέζεται από τον ισχυρό ανταγωνισμό, αφού δεν τον πλησιάζει καν για να κοντραριστεί μαζί του!

ΑΠΟΨΗ Γ. Κακαλέτρη

Αν μου ζητούσε κάποιος να κατατάξω τα τρία κατά τη γνώμη μου καλύτερα Soccer Games όλων των εποχών, θα έλεγα Kick Off, Sensible Soccer και Goal!.

ΑΠΟΨΗ U. Grelloni

Κατά καιρούς έχω παίξει αρκετά Football Games και μπορώ να πω πως είμαι φανατικός του Sensible Soccer στο Mega Drive (και στην Amiga). Τώρα, όμως, που έχει έρθει το Kick Off 3 στο SNES, μου φαίνεται ότι πρέπει να αναθεωρήσω τις απόψεις μου.

SAILOR MOON

Το "Double Dragon" έζησε την τρίτη ζωή του πριν από περίπου δύο χρόνια και από τότε το πνεύμα του πλανιόταν περιμένοντας την κατάλληλη ευκαιρία για να μπει σε κάποιο παιχνίδι.

Το φύσημα του πεπρωμένου το έσπρωξε στα εργαστήρια του Console Concepts, όπου φώλιασε μέσα στις cartridges του "Sailor Moon".

Οι ηρωίδες του παιχνιδιού άρχισαν έτσι να διασχίζουν τις πίστες αμέριμνα, ενώ από καιρού εις καιρόν πρέπει να επιβραδύνουν την πορεία τους για να ξυλοκοπήσουν μέχρι θανάτου τους ενοχλητικούς που εμφανίζονται με κακές διαθέσεις.

Τα χτυπήματα στα διάφορα μέλη των σωμάτων των εχθρών σας θα είναι πιο αποδοτικά και πιο ασφαλή για το μανικιούρ των ηρωίδων, αν επιστρατευθούν διάφορα αντικείμενα που έχουν τοποθετηθεί στη διαδρομή σας ακριβώς για αυτό το σκοπό, όπως αλυσίδες, ρόπαλα κ.λπ.

Το "Sailor Moon" είναι, λοιπόν, όπως εύκολα συνάγεται από την πιο πάνω περιγραφή, ένα τυπικό παιχνίδι beat'em up, δυστυχώς όμως όχι από τα καλύτερα. Οι επιθετικές και οι αμυντικές κινήσεις που έχετε στη διάθεσή σας είναι πολύ περιορισμένες αριθμητικά, ενώ αν μείνετε στην άκρη της οθόνης οι αντίπαλοι θα προχωρήσουν κατευθείαν πάνω στις γροθιές σας όπως τα πουλιά στο στόμα του φιδιού.

Συνοψίζοντας, τα καλά γραφικά, ο μέτριος ήχος και η αδιάφορη αίσθηση παιχνιδιού δεν συνιστούν σοβαρή απειλή για τα Χελωνονιντζάκια που θα εξακολουθήσουν να είναι με διαφορά το καλύτερο παιχνίδι της κατηγορίας για το SNES.





K240



Ο τομέας K240 του διαγαλαξιακού χάρτη είναι ακόμη αχαρτογράφητος, αλλά όλες οι ενδείξεις μαρτυρούν ότι το υπέδαφος των αστροειδών του είναι πολύ πλούσιο σε μεταλλεύματα. Η κεντρική διοίκηση, λοιπόν, διαβλέποντας την ευκαιρία, σας στέλνει να εποικίσετε τους αστροειδείς του τομέα, εξασφαλίζοντας έτσι μετάλλευμα για την ομοσπονδία και εσείς δέχεστε, μια και η αποστολή αυτή θα σας αποφέρει αρκετά χρήματα. Φτάνετε, λοιπόν, σε κάποιον αστροειδή του τομέα όπου θα πρέπει να κατασκευάσετε τα απαραίτητα: πόλεις, συγκοινωνίες, εργοστάσια παραγωγής ενέργειας και, φυσικά, τα ορυχεία για τα οποία σας έχουν στείλει εκεί. Τα πράγματα δεν είναι όμως τόσο απλά, αφ' ενός γιατί πρέπει να κρατάτε τις ισορροπίες στην ανάπτυξη των διαφόρων τομέων, αφ' ετέρου γιατί τα μεταλλεύματα εποφθαλμιούν και αρκετές φυλές εξωγήινων, έξι τον αριθμό. Οπως εύκολα φαντάζεται κανείς, οι εξωγήινοι αυτοί δεν θα έχουν κανέναν ηθικό ενδοιασμό να σας μετατρέψουν σε αστρική σκόνη για να βάλουν στο χέρι το μετάλλευμα. Θα πρέπει έτσι να θωρακίσετε αμυντικά τα δημιουργήματά σας, γεγονός που θα απορροφήσει πολλά κονδύλια, αλλά θα σας δώσει την ευχαρίστηση να δείτε τους εχθρικούς αστροειδείς να εξαφανίζονται μέσα σε μία τεράστια λάμψη. Γενικά, η γκάμα των όπλων που έχετε στη διάθεσή σας είναι τεράστια και οι τρόποι για να καταστρέψετε τους αντιπάλους σας πάμπολοι, σχεδόν τόσοι όσους διαθέτουν και αυτοί για να σας καταστρέψουν.

Το Utopia 2 (όπως είναι το άλλο όνομα του K240) διαθέτει πολύ καλά γραφικά, αξιόλογο ήχο, παίζεται αρκετά εύκολα και είναι εθιστικό. SimCity, Populus, Utopia και πολλά άλλα βρήκαν έναν άξιο συνεχιστή.



BUMP'N'BURN

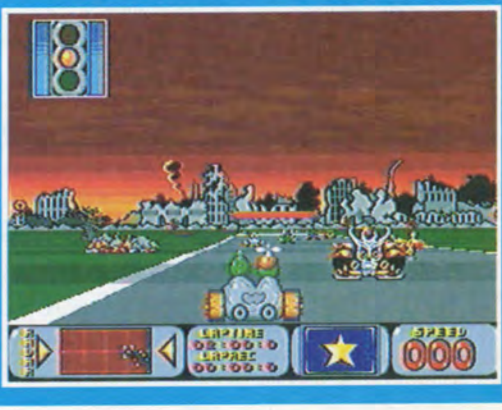
Αλλη μία διεκδίκηση της καρό σημαίας του τερματισμού ξεκινά μόλις φορτώσετε το "Bump'n'Burn". Ξεκινήστε από τη γραμμή της αφετηρίας και προσπαθήστε να περάσετε μέσα από εμπόδια, καιρικά φαινόμενα, παγίδες και τεχνάσματα άλλων οδηγών, με απώτερο σκοπό να είστε το πρώτο αυτοκίνητο που θα συμπληρώσει πέντε γύρους.

Μαζέψτε τα αστεράκια που θα βρείτε στο δρόμο σας, γιατί καθένα από αυτά είναι και ένας άσος στο μανίκι σας.

Ρίχνοντας έναν τέτοιο άσο στην άσφαλτο, μπορείτε να αποκτήσετε τούρμπο μηχανή για ένα περιορισμένο χρονικό διάστημα, λάδια που καλά θα κάνετε να τοποθετήσετε προσεκτικά στη διαδρομή των ανταγωνιστών σας, ή ένα κανόνι, το οποίο θα σας δώσει την υπέρτατη χαρά να στείλετε μερικά αυτοκίνητα στα χωράφια που περιβάλλουν το δρόμο.

Αυτό είναι, σε γενικές γραμμές, το "Bump'n'Burn".

Προσθέστε όμορφα γραφικά, γρήγορη και ομαλή κίνηση, προσεγμένα ηχητικά εφέ και δυνατότητα για ταυτόχρονη συμμετοχή δύο παικτών και θα έχετε μία αρκετά ολοκληρωμένη εικόνα. Αν μάλιστα έχετε δει το "Super Mario Carting", τότε ελάχιστα νέα πράγματα θα ανακαλύψετε στο καινούριο δημιούργημα της GrandSlam.

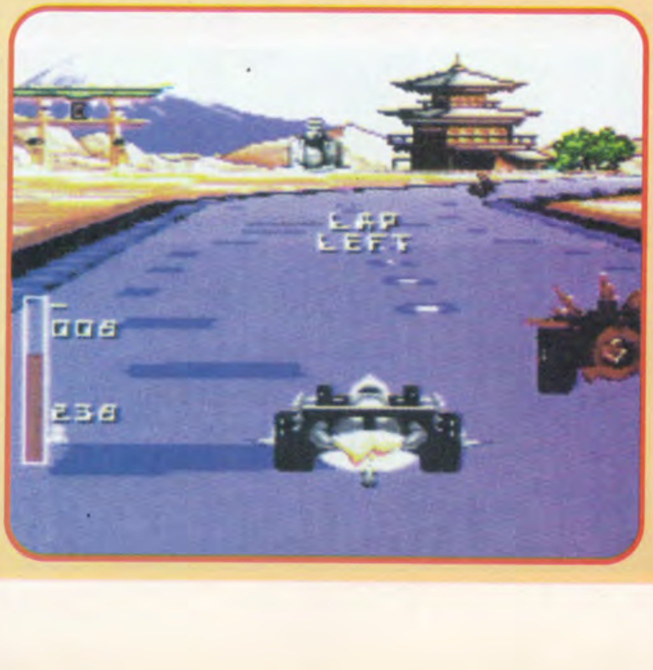


BATTLE CARS



Κυρίες και κύριοι, η Namco παρουσιάζει το ιδανικό αυτοκίνητο για τους ελληνικούς δρόμους και κυρίως, για τις μεγαλουπόλεις. Τέρμα πια το μποτιλιάρισμα, άπλετος χώρος για παρκάρισμα, δεν υπάρχει πλέον λόγος να ανασύρετε τα κακόηχα στοιχεία του λεξιλογίου σας, όταν κρίνετε ότι κάποιος δεν συμπεριφέρεται σύμφωνα με τον Κ.Ο.Κ. Το πάτημα ενός κουμπιού είναι αρκετό και οι ενοχλητικοί θα καταλάβουν ότι κακώς μπήκαν στο δρόμο σας. Τα οχήματα αυτά είναι όμως ακόμη σε δοκιμαστικό στάδιο, οπότε μπορείτε να τα οδηγήσετε μόνο στις πίστες του "Battle Cars". Καθίστε, λοιπόν, αναπαυτικά, φορέστε τη ζώνη σας και φτάστε ως το τέρμα της διαδρομής του γκαζιού. Ανοίξτε διά πυρός και σιδήρου το δρόμο σας προς τη γραμμή του τερματισμού, ανατινάζοντας ό,τι βρεθεί στο δρόμο σας, αλλά προσέχοντας να μη μεταβάλλετε το αυτοκίνητό σας σε έκθεμα κάποιας μάντρας με παλιοσίδερα.

Ομορφα γραφικά, υψηλές ταχύτητες και αξιόλογα ηχητικά εφέ προδιαθέτουν ευνοϊκά για τη συνέχεια, αλλά δυστυχώς οι προσδοκίες διαψεύδονται, όταν φτάνουμε στην αίσθηση του παιχνιδιού. Απλώς τρέξτε πολύ γρήγορα και χρησιμοποιείτε συχνά τα όπλα του αυτοκινήτου σας και δεν θα συναντήσετε ιδιαίτερες δυσκολίες να κρατήσετε τα άλλα αυτοκίνητα στους καθρέφτες σας. Λίγη ποικιλία επιπλέον στους δρόμους, τους αντιπάλους και τα όπλα δεν θα έβλαπτε καθόλου...



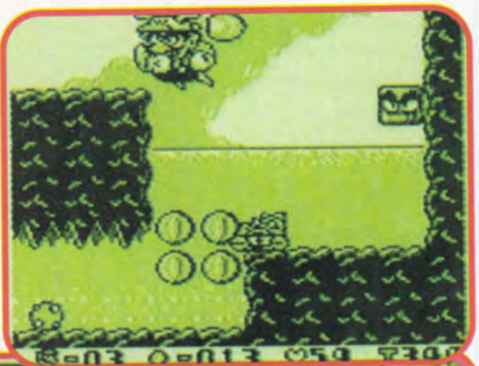
WARIOLAND

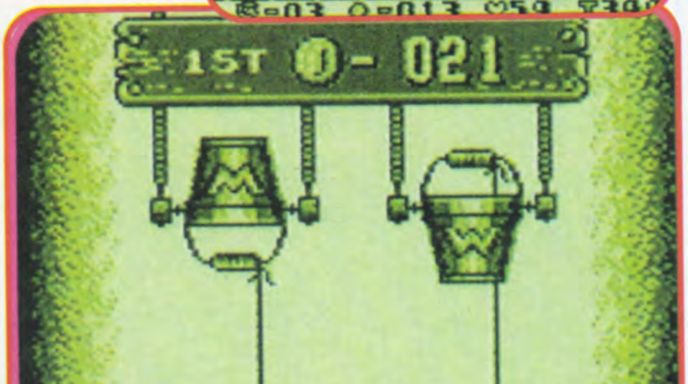
Αν αυτή την εποχή πάθουν κάτι τα υδραυλικά του σπιτιού σας, μην υπολογίζετε σε βοήθεια από το διασημότερο υδραυλικό στον κόσμο. Είναι εξαιρετικά απασχολημένος εξερευνώντας τις πίστες του "Warioland" ή "Super Mario Land 3", όπως είναι η δεύτερη ονομασία του. Η Nintendo για μία ακόμη φορά στήνει στην οθόνη του GameBoy το γνωστό σκηνικό με το Mario να τρέχει από πλατφόρμα σε πλατφόρμα, πηδώντας πάνω στα κεφάλια των αντιπάλων του και μαζεύοντας τα διάφορα δώρα που αυξάνουν τις πιθανότητές του για επιβίωση.

Υπάρχουν πολλοί από τους παλιούς γνώριμούς σας, αλλά και αρκετοί νέοι που θα φροντίσουν να δυσκολέψουν την πορεία σας μέσα από τις πίστες του παιχνιδιού, ενώ υπάρχει και μία bonus πίστα όπου συγκεντρώνετε βαθμούς πετώντας βόμβες σε χαριτωμένα πλασματάκια.

Για την αίσθηση και την εθιστικότητα του παιχνιδιού δεν υπάρχει λόγος να πούμε κάτι, μια και δεν μπορεί να υπάρξει καλύτερη μαρτυρία από τα εκατομμύρια ικανοποιημένων παικτών ανά τον κόσμο.

Τα γραφικά του, όμως, αξίζουν ιδιαίτερης μνείας, αφού αποδεικνύουν ότι το GameBoy, παρά τις "φτωχές" προδιαγραφές του, μπορεί να καταφέρει πολλά πράγματα. Τα ηχητικά εφέ, χωρίς να είναι σπουδαία, κάνουν καλά τη δουλειά τους, συμπληρώνοντας την εικόνα ενός πραγματικά σπουδαίου παιχνιδιού.



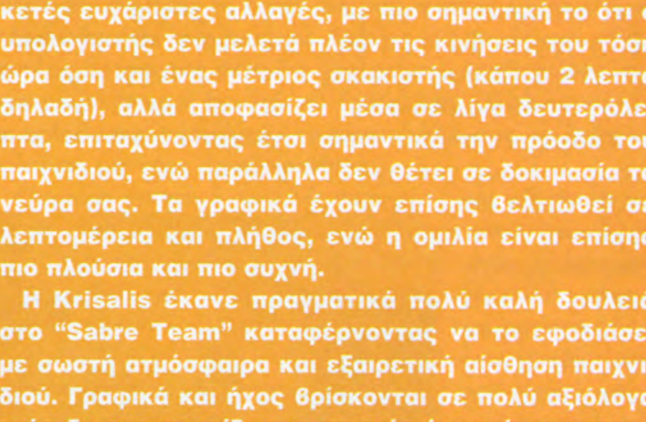


SABRE TEAM

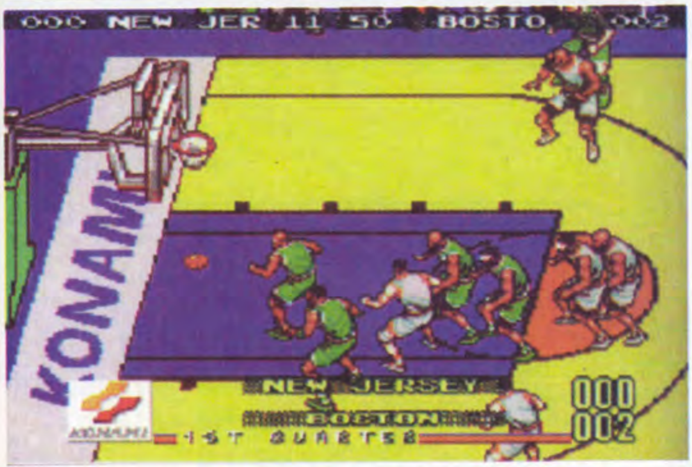


Παιχνιδιών στρατηγικής συνέχεια και το "Sabre Team", ίσως ο κυριότερος ανταγωνιστής του "Laser Squad", αποφάσισε να κινηθεί προς πιο ισχυρά μηχανήματα και, πιο συγκεκριμένα, προς την Amiga 1200. Η μετακίνηση αυτή συνοδεύεται από αρκετές ευχάριστες αλλαγές, με πιο σημαντική το ότι ο υπολογιστής δεν μελετά πλέον τις κινήσεις του τόση ώρα όση και ένας μέτριος σκακιστής (κάπου 2 λεπτά δηλαδή), αλλά αποφασίζει μέσα σε λίγα δευτερόλεπτα, επιταχύνοντας έτσι σημαντικά την πρόοδο του παιχνιδιού, ενώ παράλληλα δεν θέτει σε δοκιμασία τα νεύρα σας. Τα γραφικά έχουν επίσης βελτιωθεί σε λεπτομέρεια και πλήθος, ενώ η ομιλία είναι επίσης πιο πλούσια και πιο συχνή.

Η Krisalis έκανε πραγματικά πολύ καλή δουλειά στο "Sabre Team" καταφέρνοντας να το εφοδιάσει με σωστή ατμόσφαιρα και εξαιρετική αίσθηση παιχνιδιού. Γραφικά και ήχος βρίσκονται σε πολύ αξιόλογα επίπεδα για παιχνίδι στρατηγικής (γενικά, η κατηγορία δεν φημίζεται για τις επιδόσεις της σε αυτόν τον τομέα) και έτσι η γενική εικόνα του παιχνιδιού είναι εξαιρετική. Μη χάνετε, λοιπόν, καθόλου χρόνο. Κάθε δευτερόλεπτο είναι κρίσιμο για τη ζωή των ομήρων που πρέπει να ελευθερώσετε από τα χέρια των τρομοκρατών.



HYPERDUNK



Οι εταιρίες λογισμικού έχουν βαλθεί να εφοδιάσουν τις κονσόλες με αξιόλογο αριθμό παιχνιδιών κάθε είδους. Σε αυτή τη γενική πολιτική εντάσσονται και τα αθλητικά παιχνίδια και πιο συγκεκριμένα το μπάσκετ, όπως αποδεικνύουν μερικά πολύ πρόσφατα παραδείγματα, π.χ. το "NBA Basketball" ή το "NBA Jam", τα οποία ήταν μάλιστα πολύ καλής ποιότητας. Η περίπτωση του "Hyperdunk", όμως, που μόλις βγήκε από τα αποδυτήρια της Konami, είναι διαφορετική. Πρόκειται απλά για ένα μέτριο παιχνίδι που δεν τιμά την ιστορία της Konami και γρήγορα θα ξεχαστεί από όλους. Ξεκινώντας από τα γραφικά, είναι μεν ευδιάκριτα, αλλά απουσιάζει η λεπτομέρεια που θεωρείται απαραίτητη σε ένα παιχνίδι για το MegaDrive, ενώ η προοπτική του χώρου είναι κάπως παραπλανητική. Η ηχητική επένδυση είναι κάπως φτωχή, ενώ η αίσθηση του παιχνιδιού λίγους θα ικανοποιήσει, κυρίως όταν παίζετε με αντίπαλο τον υπολογιστή, μια και οι παίκτες που ελέγχει φαίνεται να έχουν γιο-γιο αντί για μπάλα και έτσι ό,τι και να κάνετε, αποκλείεται να δείτε μεγάλο νούμερο στο πεδίο "κλεψίματα" στη στατιστική της ομάδας σας.

BANSHEE

Το "Banshee" είναι το καινούριο μέλος της οικογένειας των shoot'em ups, κατευθείαν από τα εργαστήρια της Core Design. Το στιλ είναι γνώριμο σε όσους έχουν παίξει έστω και μία φορά ένα από τα 1942, Xenon, Flying Shark, Twin Cobra κ.λπ. Προχωράτε, δηλαδή, με την οθόνη κυλιόμενη κατακόρυφα, ενώ πρέπει να σκοτώνετε οτιδήποτε κινείται. Για τις δύσκολες ώρες μπορείτε να επιστρατεύσετε μία από τις περιστροφές που έχετε στη διάθεσή σας, οι οποίες σας κάνουν άτρωτους για ένα μικρό χρονικό διάστημα. Τα απαραίτητα εικονίδια δώρου εμφανίζονται κατά καιρούς στο επάνω μέρος της οθόνης και κατεβαίνουν προς το μέρος σας, έτοιμα να σας εφοδιάσουν με ισχυρότερα ή πιο βολικά πυρά, εάν καταφέρετε να τα συλλέξετε. Αν η όρεξή σας προστάζει μαζικές καταστροφές, δύσκολα θα βρείτε καλύτερη ευκαιρία από το "Banshee".

Perihel
The Prophecy



Από την Psygnosis και τη Morbid Vision, ένα πολύ καλό RPG με επιβλητική εισαγωγή, όμορφα γραφικά , γρίφους και δύσκολες μάχες, αλλά και ελάχιστες απαιτήσεις από πλευράς hardware.

● του Γιώργου Κακαλέτρη

ion

SPECIAL REVIEW



"Ω, αφέντη. Είδα πάλι τον ίδιο εφιάλτη. Στα βάθη του υποσυνείδητού μου, σε μια απόκρυφη διάσταση, βρίσκεται το κατώφλι του σκότους. Ενα κάστρο από καθαρό αστραφτερό ατσάλι, χτισμένο στα όρια δύο κόσμων, μια δύναμη πέρα από κάθε έκφραση, η αρχαία, ανίερη δύναμη ενός αγέννητου θεού. Βοήθησέ με, αφέντη. Ενιωσα το καυτό λυκόφως πίσω από τις ατσάλινες πύλες...

ΗΜΕΡΟΛΟΓΙΟ ΑΓΓΕΛΙΑΦΟΡΟΥ

Λίγα μίλια μένουν μέχρι τη Sandstorm Citadel και ακόμα καμία απόκριση σε καμία συχνότητα. Στα αυτιά μου αντηχεί ακόμα το ψιθύρισμα της παγερής φωνής... Δεν ξέρω αν μπορώ να αντισταθώ στην ασφυκτική αυτή πίεση.

Μέσα σε αυτό το ταξίδι αντίκρισα όσο πόνο, δυστυχία και θλίψη δεν ένιωσα μέχρι σήμερα στη ζωή μου.

Αυτή η υπερφυσική δύναμη, που περνά τα σύνορα του κόσμου μας, σπέρνει τρέλα και θάνατο σε αθώα πλάσματα που δεν μπορούν καν να αντικρίσουν τα μάτια του θύτη τους.

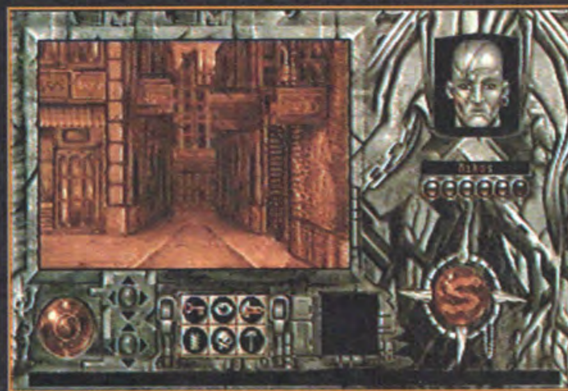
Πρέπει όμως να βρω τη λύση και να κλείσω αυτή την αόρατη πόρτα. Αυτό είναι το έργο μου...

Η Προφητεία γεννήθηκε αρκετά παλαιότερα, σαν όραμα κατά τη διάρκεια της περισυλλογής ενός μαθητευόμενου πνευματικού, για να προειδοποιήσει για τον καταστροφικό ερχομό του Αγέννητου Θεού και το ατσάλινο κάστρο ανάμεσα στις δύο διαστάσεις. Η αντίδραση ονομάστηκε "Επιχείρηση Ξύπνημα". Εξι ειδικά κατασκευασμένα έμβρυα, τα οποία δημιουργήθηκαν για να αντιμετωπίσουν τον Αγέννητο. Εξι θνητές ψυχές εναντίον ενός θεού. Τώρα βρίσκονται σε νάρκη, περιμένοντας το ξύπνημά τους...

ΗΜΕΡΟΛΟΓΙΟ ΚΥΒΕΡΝΗΤΗ

Εδώ και μία εβδομάδα είχαμε χάσει κάθε συμβατική μορφή επαφής με τον έξω κόσμο. Ο ερχομός του αγγελιαφόρου φέρνει τα πάνω κάτω στα σχεδιά μας. Η ραγδαία πτώση της ηλιακής ενέργειας, οι ενεργειακές εκρήξεις και οι





παρεμβολές στο DNA των ζωντανών οργανισμών, που φέρνουν σε ύπαρξη παράξενα πρωτοφανή πλάσματα, δεν αφήνουν περιθώρια. Ηρθε η ώρα για την επιχείρηση "Ξύπνημα"...



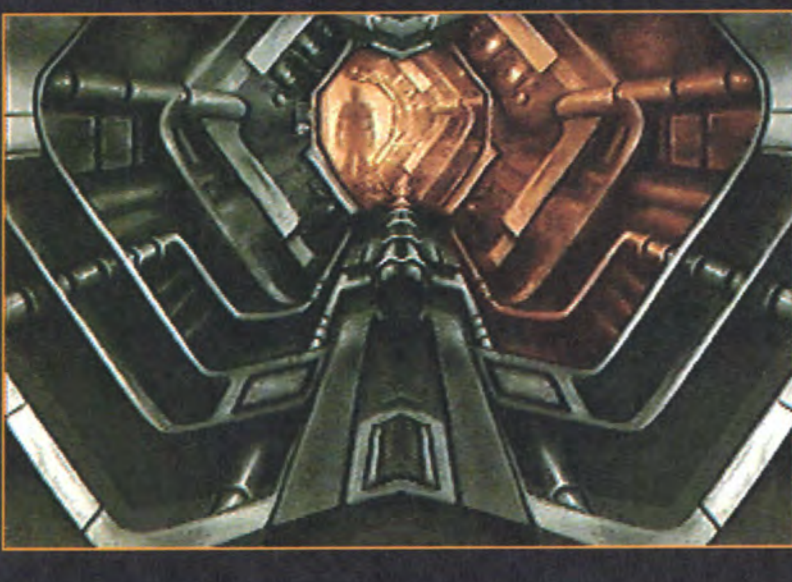
Ούτε λίγο ούτε πολύ, αυτά είναι όλα κι όλα τα στοιχεία που έχει ο παίκτης, μόλις περάσει την επιβλητική εισαγωγή του Perihelion. Είναι προφανές αλλά θα το πούμε και ευθέως: οι έξι ψυχές είναι οι ήρωες της περιπέτειας. Οδηγός τους, στην πολύ δύσκολη πορεία που θα διανύσουν μέσα στην παράνοια, ο παίκτης. Βοηθός τους το μεγάλο υπολογιστικό δίκτυο, ο εξοπλισμός τους και οι πνευματικές και σωματικές τους ικανότητες.

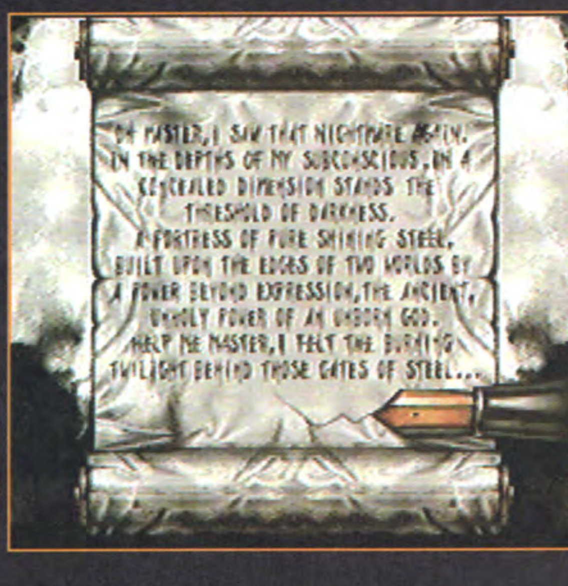
Η ΠΡΩΤΗ ΟΘΟΝΗ

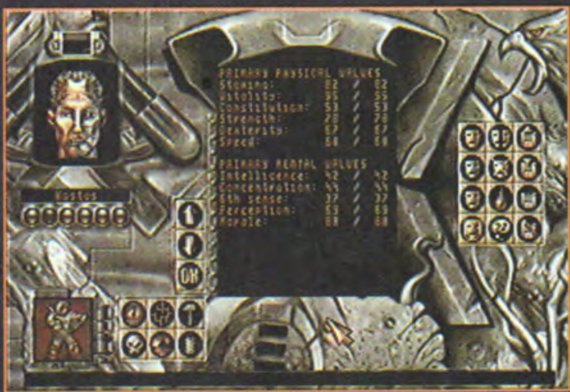
Το παιχνίδι ξεκινά με την επιλογή της ομάδας των έξι πλασμάτων, τα οποία θα πρέπει να φέρουν εις πέρας την αποστολή. Αυτή δεν είναι μια εύκολη υπόθεση! Η οθόνη της δημιουργίας χαρακτήρων είναι χωρισμένη στα εξής μέρη: Δεξιά βρίσκονται τρεις στήλες με εικονίδια. Η πρώτη αφορά σε πληροφορίες (πρωτεύουσας ή δευτερεύουσας σημασίας) σχετικές με το αναφερόμενο άτομο.

Η δεύτερη έχει τις εντολές δημιουργίας/διαγραφής προσώπου, εποπτείας τραυματισμών και ξεκούρασης των μελών της ομάδας. Η τρίτη αφορά στο SAVEDI SK.

Στο κέντρο υπάρχει το παράθυρο των μηνυμάτων. Εκεί εμφανίζονται τα δεδομένα για κάθε πρόσωπο και γίνονται οι επιθυμητές επιλογές από τον παίκτη. Λίγο πιο αριστερά βρίσκονται δύο βέλη και ένα κουμπί με την ένδειξη ΟΚ, με χρήση την επιλογή παραμέτρων και επικύρωσή τους. Πάνω αριστερά βρίσκουμε το πλαίσιο με το πρόσωπο του αναφερόμενου μέλους και κάτω από αυτό τα κουμπιά επιλογής μέλους. Κάτω αριστερά βρίσκεται το εικονίδιο της μάχης για κάθε μέλος (το εικονίδιο με το οποίο εμφανίζεται στο πεδίο της μάχης) και λίγο πιο δεξιά 6 κουμπιά που περνούν στις άλλες 6 οθόνες του παιχνιδιού: ψυχικές δυνάμεις, κίνηση, εξοπλισμός, μάχη, χάρτης και υπολογιστής. Αρχίζουμε, λοιπόν, φτιάχνοντας τα έξι μέλη της ομάδας. Πρώτον, επιλέγεται η ράτσα









του ατόμου, από τις εξής: Human, Bionecron, Cyberg (ρομπότ/άνθρωπος), Symbion (άνθρωπος/θιονεκρός), Insectoid Whymera (άνθρωπος/έντομο), Reptiloid Whymera (άνθρωπος/ερπετό), Feline Whymera (άνθρωπος/αιλουροειδές). Στα είδη που αποτελούν "αναμείξεις" πρέπει να γίνει επίσης ρύθμιση του ποσοστού κάθε φυλής. Στη συνέχεια, επιλέγεται η ιδιότητα του μέλους, π.χ. δολοφόνος, ιππότης κ.λπ. Οπως είναι φυσικό, για κάθε φυλή επιτρέπονται μόνο ορισμένες ιδιότητες. Για παράδειγμα, ένα Cybern μπορεί να είναι μόνο έμπορος ή δολοφόνος.

Κατόπιν επιλέγεται η τάση του ατόμου, από άκρως αρνητική έως άκρως θετική, και τέλος εμφανίζονται τα προτεινόμενα χαρακτηριστικά του. Με τα βέλη πάνω/κάτω επιλέγονται τα επιθυμητά από ένα πλήθος προτεινόμενων και με το ΟΚ γίνεται η επιβεβαίωση. Με τον ίδιο ακριβώς τρόπο, στη συνέχεια επιλέγεται και το πρόσωπο του μέλους, ενώ η διαδικασία κλείνει με την εισαγωγή του ονόματός του.

Στα χαρακτηριστικά κάθε ατόμου μπορεί να βρει κάποιος τα εξής: Στα πρωτεύοντα τις φυσικές (δύναμη, ταχύτητα, αντοχή κ.λπ.) και τις πνευματικές (εξυπνάδα, έκτη αίσθηση κ.λπ.) ικανότητες. Στα δευτερεύοντα την ανθεκτικότητά του, τη δύναμη των χεριών του, φυσικές και πνευματικές ικανότητες μάχης (άμυνα, επίθεση κ.λπ.).

Στα προσωπικά στοιχεία διακρίνονται η φυλή και άλλα βιολογικά χαρακτηριστικά, ενώ στην αντίσταση αναφέρονται όλες οι "αμυντικές" ικανότητες του ατόμου σε όλα τα ερεθίσματα (ηλεκτρισμό, φως, ήχο, πνευματικές και αστρικές παρεμβολές κ.λπ.).

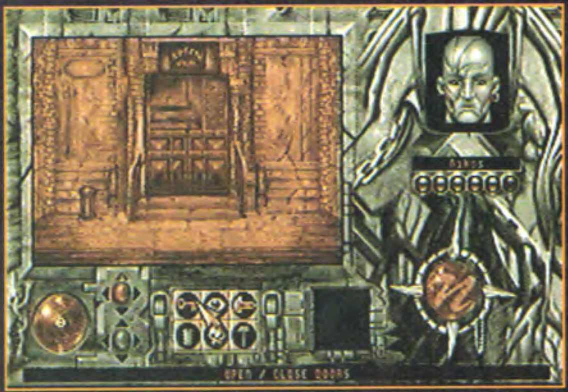
Αφού δημιουργηθούν οι έξι χαρακτήρες, πρέπει να επιλεχθούν τα spells για όσους από αυτούς έχουν τη δυνατότητα να τα χρησιμοποιήσουν. Αυτό γίνεται από την οθόνη των PSI Powers. Σε αυτήν διακρίνονται τα εξής μέρη: Δεξιά η λίστα των 40 συμβόλων, με τα οποία κατασκευάζονται τα spells. Στο κέντρο η οθόνη πληροφοριών και κάτω από αυτή τα icons εντολών: δημιουργία νέου spell, διαγραφή, επιλογή, πληροφορίες κ.λπ. Πάνω αριστερά εμφανίζεται, όπως πάντα, το αναφερόμενο μέλος.

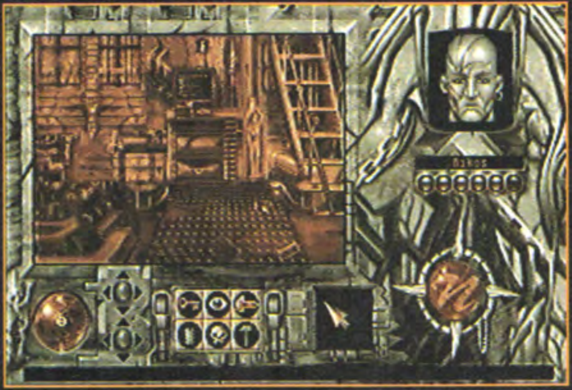
Η διαδικασία δημιουργίας spells είναι η εξής: δίνετε την εντολή δημιουργίας του spell, επιλέγετε τα 2, 3 ή 4 "συστατικά" του (ανάλογα με το spell που θέλετε να φτιάξετε), δίνετε τον τρόπο εφαρμογής του (σφαίρα, πεδίο, έκρηξη κ.λπ.) και τέλος, αν είναι δυνατό, αυτό προστίθεται στη λίστα των spells του ατόμου. Κάθε χαρακτήρας μπορεί να χειριστεί spells ανάλογα με τα ιδιαίτερα χα-

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΩΝ SPELLS



1. SOLAR CORANA
2. NAPALM ERUPTION
3. GLOWING PLASMA
4. BLACK FROST
5. CHILLY VAPOUR
6. WHIRRING MORAINE
7. ALTERED GRAVITY
8. FORCE DEFLECTION
9. FULMINATING DAMP
10. STATIC CHARGE
11. ELECTRIC SHOCK
12. BRUSH DISCHARGE
13. INFRA RESONANCE
14. MIDTURBULENCY
15. SONIC BOOM
16. SHADED SPECTRUM
17. DIFFUSED GLARE
18. LIQUID LIGHT
19. RADIANT POWDER
20. BETA SPREADPOINT
21. URANIUM WARP
22. HORMONAL SPRAY

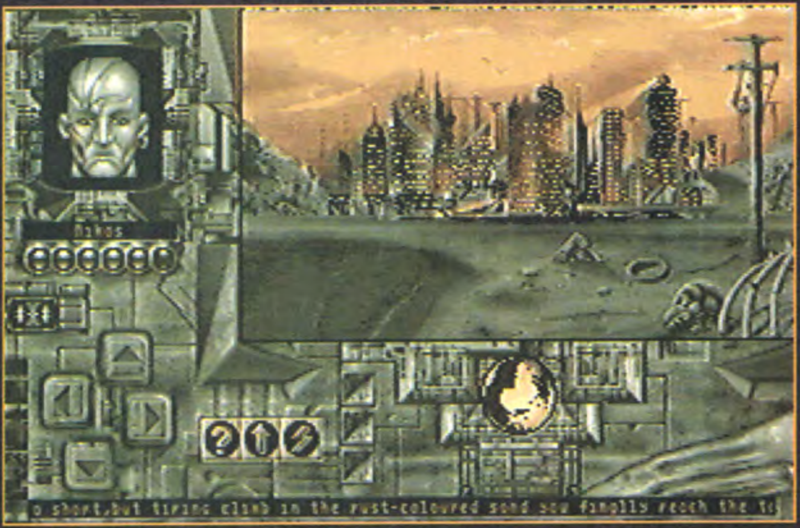




ρακτηριστικά του και, φυσικά, δεν έχουν όλοι αυτή την ικανότητα.

Προτού φύγετε, καλό θα ήταν να επιλέξετε και ένα spell για κάθε χαρακτήρα (αυτό που χρησιμοποιεί στη μάχη). Αφού τελειώσει και η επιλογή των spells, τελευταία κίνηση πριν από την εφόρμηση είναι η προετοιμασία του εξοπλισμού. Κάθε άτομο μεταφέρει και κάποια συγκεκριμένα αντικείμενα, όπως ρούχα, όπλα, πρώτες βοήθειες κ.λπ. Αν θέλετε κάποιος να έχει τη δυνατότητα μάχης σώμα με σώμα, πρέπει να έχει και το κατάλληλο όπλο.

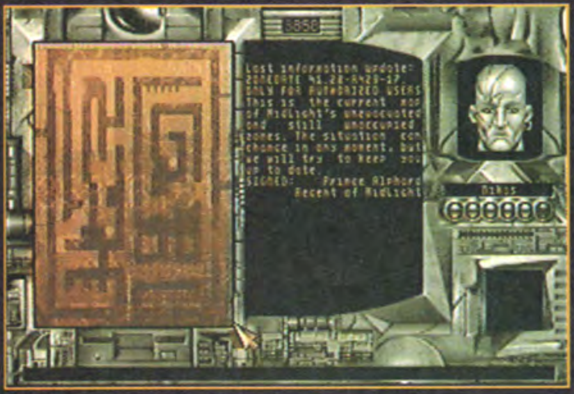
Η οθόνη των εξοπλισμών είναι διάσπαρτη από μικρά κουτιά, που αντιπροσωπεύουν θέσεις στις οποίες μπορούν να βρίσκονται τα αντικείμενα. Τα έξι αριστερά είναι τα σημεία που μπορεί να βρίσκονται πάνω στον ήρωα (το πάνω αριστερά είναι το inventory), ενώ τα δύο δεξιά αφορούν στο επιλεγμένο αντικείμενο της ομάδας και το χώρο (τι υπάρχει εκεί γύρω). Το επόμενο σημείο από όπου περνά κάποιος, προτού βγει στον έξω κόσμο, είναι ο χάρτης. Πάνω στο χάρτη, με μια μικρή μεταλλικού χρώματος σφαίρα, απεικονίζεται η ομάδα, η οποία μπορεί να μετακινηθεί από μέρος σε μέρος με τη βοήθεια των τεσσάρων βελών που εντοπίζονται στο αριστερό κάτω τμήμα της οθόνης. Τα τρία εικονίδια αφορούν σε: πληροφορίες (για κάποιο μέρος), μεταφορά (στο υποδεικνυόμενο σημείο του χάρτη) και ακύρωση μεταφοράς. Ο υπολογιστής και το δίκτυο είναι τα μέσα με τα οποία οι ήρωες θα ανταλλάσσουν πληροφορίες με τους γύρω τους και με άλλα συστήματα. Κάθε μέλος έχει συγκεκριμένο αριθμό μονάδων (5.000 δρχ.), τις οποίες μπορεί να χρησιμοποιήσει για να διαβάσει και να μεταφέρει αρχεία στο δίκτυο. Οι εντολές που υπάρχουν είναι login/logout για σύνδεση/αποσύνδεση από κάποιο σύστημα (φυσικά, αν ξέρετε τον κωδικό του), dir, read, download (για να φέρετε ένα αρχείο στο προσωπικό σας σύστημα, ώστε να μην απαιτείται σύνδεση με το δίκτυο προκειμένου να το χειριστείτε), upload (για να στείλετε κάτι σε κάποιο άλλο σύστημα).





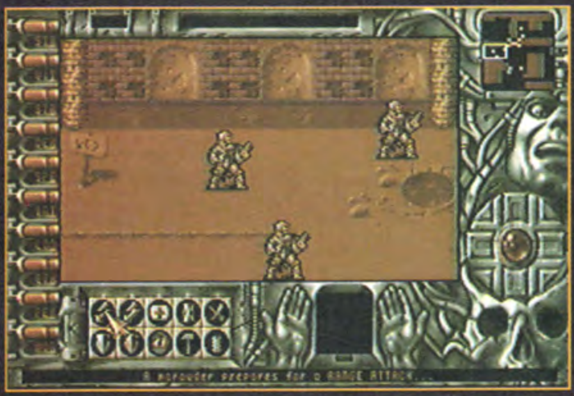
Οι εντολές SCAN και ANALYSE χρησιμοποιούνται για να εξετάσετε οργανικά, ή μη, αντικείμενα, ενώ οι TALK και ASK είναι αυτές με τις οποίες θα συνομιλήσετε με κάποιο πρόσωπο. Η HELP θα σας δώσει την απαραίτητη υπενθύμιση, όποτε τη χρειαστείτε... Δεν μπορείτε να έχετε συνεχώς πρόσβαση στο δίκτυο, αλλά μόνο μέσα από συγκεκριμένα κτίρια και σημεία.

Οταν ξεκινάτε το παιχνίδι, για παράδειγμα, δεν μπορείτε να μπείτε στο δίκτυο, ενώ μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε μέσα από κάποια σημεία στην πόλη. Η έκτη βασική οθόνη του Perihelion είναι



αυτή των μετακινήσεων και δεν κρύβει ιδιαίτερα μυστικά.

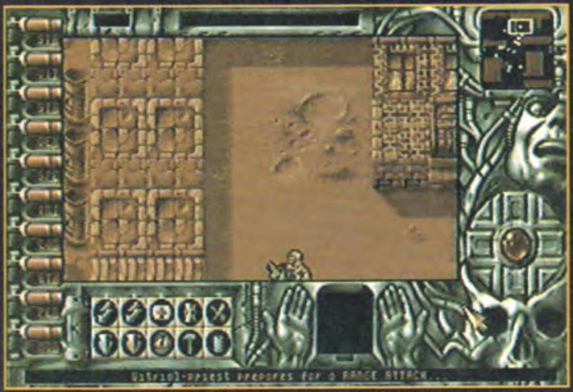
Ενα μεγάλο τμήμα της αφιερώνεται στην απεικόνιση του κόσμου, ενώ στη δεξιά πλευρά της διακρίνονται το επιλεγμένο πρόσωπο και η πυξίδα. Στα έξι εικονίδια που βρίσκονται κάτω από το χώρο δράσης υπάρχουν αυτά των εντολών Open/Close Door, Look/Interrupt Looking και Use, ενώ κάτω από αυτά βρίσκονται τα κλασικά εικονίδια αλλαγής οθόνης για τις οθόνες υπολογιστή, μάχης και εξοπλισμού (επιλέγετε το ενεργό αντι-



κείμενο που χρησιμοποιείται με την εντολή USE). Αριστερά από αυτά τα εικονίδια υπάρχουν οι ανιχνευτές δικτύου/αντικειμένων (πάνω) και οργανισμών (κάτω), οι οποίοι με τα γειτονικά βέλη τους δείχνουν από πού έρχεται το ερέθισμα. Η κίνηση γίνεται εύκολα με τα βέλη από το πληκτρολόγιο.

Η έβδομη και τελευταία οθόνη είναι αυτή της μάχης. Πάνω σε αυτή τα μέλη της ομάδας απεικονίζονται με το εικονίδιο μάχης, όπως και οι εχθροί. Δεν είναι υπό προοπτική, αλλά δισδιάστατη. Μια σειρά από εικονίδια είναι αυτά που δίνουν την εντολή για την επόμενη κίνηση κάθε ήρωα, όταν έρθει η σειρά του για δράση, ενώ αριστερά διακρίνονται οι παράμετροι οι οποίες είναι σχετικές με το ενεργό πρόσωπο.

Οι εντολές είναι: φυσική ή πνευματική επίθεση (spell), φυσική ή πνευματική άμυνα, ακύρωση ε-

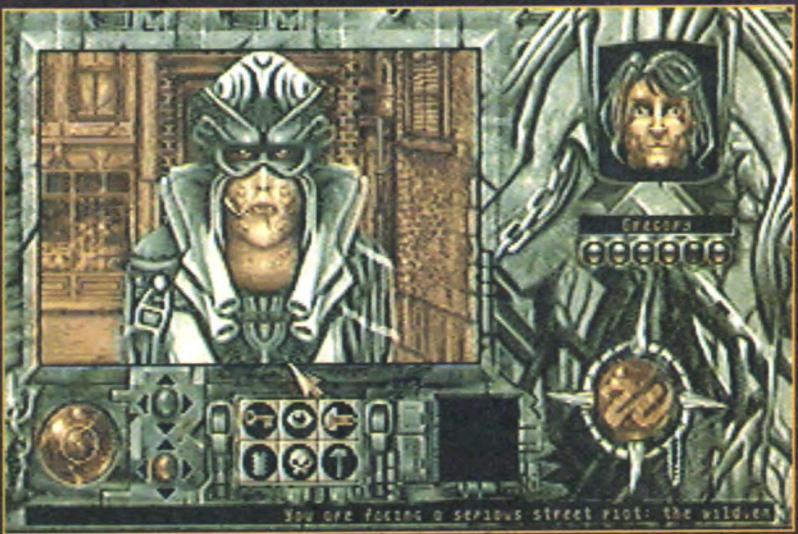


ντολής, προσπέρασμα σειράς και επιστροφή σε άλλες οθόνες (ώστε, για παράδειγμα, να αλλαχτούν όπλα). Προτού κάνετε κάποια κίνηση χρειάζεται προετοιμασία, ενώ οι συνολικές ενέργειες που μπορούν να γίνουν κάθε φορά καθορίζονται από την μπάρα του "χρόνου" στο πάνω μέρος της οθόνης.

Οταν κάποιος ήρωας ετοιμάζεται να χτυπήσει έναν εχθρό, εμφανίζεται ένα πλαίσιο με το οποίο επιλέγεται ο στόχος. Η εμβέλεια εξαρτάται από το ξόρκι ή το όπλο και το χαρακτήρα. Μια μάχη αναπτύσσεται σε γύρους. Στο τέλος κάθε γύρου οι χτυπημένοι χάνουν από τους πόντους ζωής (vitality), ενώ κατά τη διάρκεια μπορούν να γίνονται και "θεραπευτικές" κινήσεις (π.χ. επίδεσμοι για τις πληγές).

Η ΑΡΧΗ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

Αρκετά όμως με το χειρισμό. Ας δούμε πώς θα συνεχίσει το παιχνίδι, το οποίο στην αρχή φαίνεται να εξελίσσεται αρκετά δύσκολα. Η εξαμελής ομάδα ξεκινά την περιπλάνησή της κάπου μέσα στην έρημο που περικυκλώνει τη Sandstorm Citadel. Πρώτη δουλειά σας είναι, μέσα από τον





ΑΡΧΕΙΑ ΔΙΚΤΥΩΝ

INDIGO
dna analysis
genetic report
mediator.msg
methods.doc
psionic.msg

GLOBAL
Citymap
disaster report
emergency call
evac.details
regroup order
territorial orders

PSYCHO
council.results
priority reports
report1
report2

υπολογιστή, να διαβάσετε το μοναδικό αρχείο που έχετε υπό την κατοχή σας. Οπως θα διαπιστώσετε, πρέπει να βρείτε το μυστικό κωδικό για το δίκτυο. Η επόμενη κίνηση είναι να μεταφερθείτε, από το χάρτη, στην πόλη Sandstorm Citadel (το κάστρο βρίσκεται περίπου στο κέντρο του χάρτη). Μπείτε μέσα και κινηθείτε προς το σημείο 1 του χάρτη. Εκεί θα βρείτε έναν Cyberg, ο οποίος έχει προετοιμάσει το χώρο του κατάλληλα για μάχη ή φυγή πανικού! Αρχικά δεν είναι ιδιαίτερα φιλικός, όταν του δώσετε TALK. Αν όμως τον ρωτήσετε (ASK) σχετικά με τον κωδικό του δικτύου (NETCODE), θα σας δώσει δύο αρκετά χρήσιμους κωδικούς: INDIGO και GLOBAL. Μπείτε στα δύο συστήματα (με LOGIN), πάρτε όσες δυνατές πληροφορίες και κάντε DOWNLOAD στα αρχεία στα οποία δεν έχετε πρόσβαση ανάγνωσης προς το παρόν.

Ιδιαίτερα καλοσχεδιασμένες οθόνες, αλλά μονότονα στην περιπλάνηση.
ΓΡΑΦΙΚΑ 90%

Ατμοσφαιρικός, επιβλητικός σε ορισμένα σημεία.
ΗΧΟΣ 88%

Ιδιαίτερα δύσκολες μάχες.
GAMEPLAY 92%

Ενα ελκυστικό παιχνίδι, αν και όχι από την πρώτη στιγμή.
ΓΕΝΙΚΑ 90%

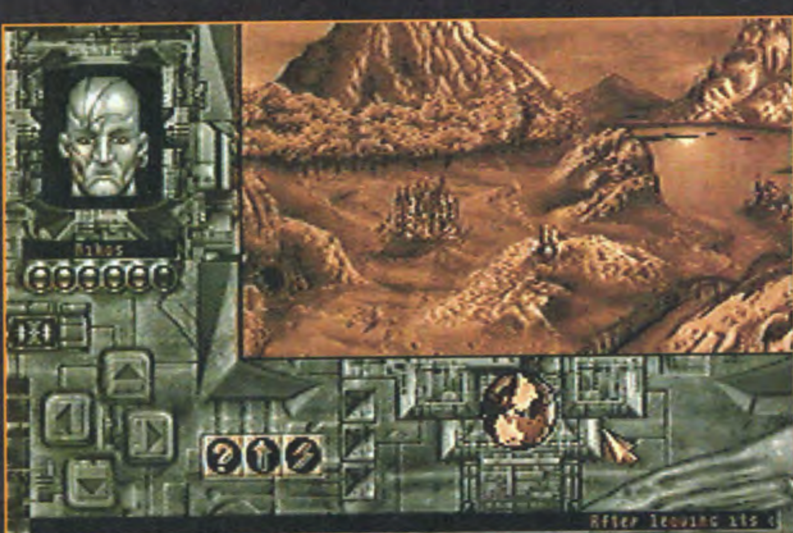
Τώρα κατευθυνθείτε προς το σημείο 2, όπου θα βρείτε τον Bionecron, τον ειδικό δικτύων που σας συνέστησε ο Cyberg. Αυτός θα σας δώσει έναν ακόμα κωδικό: PSYCHO. Για να σας βοηθήσουμε να γλιτώσετε χαμένες μονάδες, αναφέρουμε τα ονόματα των αρχείων που περιλαμβάνει καθένα από αυτά τα δίκτυα (πίνακας Αρχεία Δικτύων).

Τώρα κατευθυνθείτε προς το σημείο 3, όπου θα βρείτε μια κοπέλα με ένα παιδί στην αγκαλιά της. Επιλέξτε ως ενεργό αντικείμενο το φυλαχτό και χρησιμοποιήστε το επάνω της. Αμέσως το μωρό θα αντιδράσει τηλεπαθητικά και θα σας δοθεί μια ακόμα λέξη: ASYLUM. Το επόμενο βήμα είναι να κατευθυνθείτε προς τη θέση 4 (οι θέσεις 1 και 2 έχουν πλέον αποκλειστεί). Το δρόμο σάς φράζουν μια ομάδα "αναρχικών", τους οποίους θα πρέπει να αντιμετωπίσετε, ώστε να περάσετε στο επόμενο σημείο του παιχνιδιού.

ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ

Ο ήχος είναι επιβλητικός, δίνει το κλίμα της μιζέριας που επικρατεί και δημιουργεί έντονες στιγμές. Στην εισαγωγή ακούγεται το καλύτερο μέρος του, αφού στο κυρίως μέρος είναι αισθητά λιγότερος. Τα γραφικά είναι αρκετά καλοσχεδιασμένα. Πολύ καλά επιμελημένες οθόνες, υπάρχει όμως μια μονοτονία στην 3D απεικόνιση. Οντας ιδιαίτερα δύσκολες οι μάχες, αποτελούν το μεγάλο εμπόδιο στην εξέλιξη του παιχνιδιού, αν και όχι το μοναδικό.

Υπάρχουν αρκετοί γρίφοι που πρέπει να λυθούν, καθώς η ιστορία εξελίσσεται. Πολύ μεγάλη, φυσικά, είναι η σημασία των χαρακτηριστικών της ομάδας που θα χρησιμοποιηθεί, αφού αυτή θα επηρεάζει άμεσα την έκβαση των μαχών. Στην πραγματικότητα δεν υπάρχει μεγάλη ελευθερία κινήσεων, όμως κάτι το όμορφο σενάριο, κάτι τα προσεγμένα χαρακτηριστικά (γραφικά/ήχος) και κάτι οι ενδιαφέρουσες μάχες κάνουν το Perihelion ένα αρκετά καλό RPG...



PIXEL Ware



ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



ΚΑΠΟΙΟΣ ΑΠΟ ΤΑ ΠΑΛΙΑ

?

Είμαι χρήστης μιας Amiga 500 εδώ και 3 χρόνια, αλλά δεν είχα καμία ενημέρωση γύρω από τις εξελίξεις στο χώρο μέχρι πριν από λίγους μήνες, οπότε και διάβασα ένα τεύχος σου. Θέλω, λοιπόν, να μου απαντήσεις σε κάποιες απορίες που έχω:

1. Γίνεται να ενημερώσω την Amiga μου με την έκδοση 3.0 από 1.3 που είναι;

2. Πώς μπορώ να γίνω μέλος της Compulink;

3. Πώς μπορώ να ανεβάσω τη χωρητικότητα της μνήμης σε 1MB;

4. Τα STREER FIGHTER 2, MORTAL KOMBAT 2, PREMIER MANAGER 2 και THE BLUE & THE GREY τρέχουν στην Amiga μου;

5. Υπάρχει κάποιο κατάστημα στη Θεσ/νίκη με πλούσιο υλικό για Amiga;

6. Το αγαπημένο μου παιχνίδι είναι το Cinemaware TV Sports BasketBall. Οταν, όμως, αλλάξω ονόματα παικτών και ομάδων, όταν πηγαίνει να σώσει το παιχνίδι, στο τέλος βγάζει ERROR. Μπορώ να κάνω τίποτα γι' αυτό; Ακόμα, γιατί το Sensible Soccer δεν δέχεται SAVE DATA; Μήπως ξέρεις το τελικό βήμα του PANDORA;

7. Μπορείτε να μου στείλετε όλα τα PIXEL του 1993 με αντικαταβολή ή χρέωση σε κάρτα;

Συγγνώμη αν σε κούρασα, με εκτίμηση Νίκος Λ., Θεσ/νίκη.

!

Φίλε Νίκο,

1. Δυστυχώς δεν υπάρχει "καλός" τρόπος για να κάνεις την Amiga σου 3.0. Αν μπορείς να αρκεστείς στο πολύ καλό 2.04, τότε μπορείς να αλλάξεις τη ROM, το Kickstart της Amiga σου.

2. Απλώς, παίρνεις τηλέφωνο στο κατάλληλο νούμερο που αναφέρεται στη διαφήμιση, σε κάθε τεύχος του περιοδικού, και ζητάς αναλυτικές πληροφορίες. Πάντως, αυτές αφορούν στον τρόπο πληρωμής, που συνήθως γίνεται με ταχυδρομική επιταγή ή και με κάρτα ακόμη.

3. Πρέπει να αγοράσεις μία επέκταση μνήμης 0.5MB και να την τοποθετήσεις στην ειδική υποδοχή κάτω από την Amiga σου. Κοστίζει λίγο πάνω από 10.000 δρχ. και η τοποθέτηση είναι πολύ απλή.

4. Απαιτούν όλα 1MB RAM, αλλά το Mortal Kombat II για Amiga πού το είδες;

5 Αγαπητέ φίλε, εδώ "μας πιάνεις αδιάβαστους". Βλέπεις, οι ιδιοκτήτες καταστημάτων, δυστυχώς, δεν μας ενημερώνουν για την ύπαρξη και τις δραστηριότητές τους, με αποτέλεσμα να μην μπορούμε και εμείς να σου δώσουμε μία πιο συγκεκριμένη απάντηση.

6. Από ό,τι φαίνεται μάλλον δεν έχεις τα Originals. Το τελευταίο βήμα του Pandora δεν το γνωρίζουμε.

7. Επικοινώνησε με τα γραφεία του περιοδικού, προκειμένου να πάρεις τις απαραίτητες πληροφορίες.

ΕΙΚΟΝΕΣ ΑΠΟ PC ΣΕ AMIGA

?

Αγαπητό PIXEL,

Είμαι ένας παλιός αναγνώστης σου, αλλά σου γράφω για πρώτη φορά. Εννοείται ότι είσαι το καλύτερο περιοδικό για υπολογιστές και έτσι θα περάσω κατευθείαν στο ψητό. Εδώ και ένα χρόνο έχω μια Amiga 1200 και θα ήθελα να σε ρωτήσω τα εξής:

1. Πώς μπορεί να συνδεθεί η A1200 σε SVGA monitor; Θα υποστηρίζει όλες τις αναλύσεις της 1200 ένα monitor των 85.000 δρχ;

2. Πώς μπορώ να περάσω εικόνες από PC σε Amiga; Γίνεται με το CrossDOS; Θα έχω καλό αποτέλεσμα;

3. Στο τεύχος 108 και συγκεκριμένα στο αφιέρωμα "Διάσημα προγράμματα για την Amiga", στη σελίδα 23, το Personal Paint δείχνει μία στατική εικόνα από το AGONY. Μπορεί να διαβάσει format από δισκέτες που δεν είναι DOS;

4. Τέλος, έχω συνδέσει την Amiga με το κασετόφωνο SHARP TWINCAM. Υπάρχει περίπτωση να πέσει η απόδοση ή να καεί το κασετόφωνο; Ισίδωρος Κολιαβράς.

!

Αγαπητέ Ισίδωρε,

Σε ευχαριστούμε πολύ για τα καλά σου λόγια.

1. Η Amiga 1200 μπορεί να συνδεθεί με SVGA monitor, όμως θα πρέπει να έχεις υπόψη σου τα εξής: Δεν θα μπορείς να βλέπεις τα περισσότερα παιχνίδια και όποια προγράμματα δεν μπορούν να χρησιμοποιήσουν τα κατάλληλα modes της 1200. Συγκεκριμένα, θα χάσεις τα PAL modes. Θα πρέπει να ψάξεις για ένα multisync monitor που να καλύπτει τα 15KHz, πράγμα που δεν ισχύει για τα απλά VGA και SVGA. Επίσης, για να χρησιμοποιήσεις ένα τέτοιο monitor θα χρειαστείς και ένα μικρό adaptor για το βύσμα του, το οποίο δεν είναι ίδιο με το 23pin RGB της Amiga.

2. Πρέπει, μέσα από ένα πρόγραμμα στο PC, να τις σώσεις σε κάποιο κατάλληλο format που να γίνεται αντιληπτό από τα προγράμματα της Amiga. Αν έχεις Adobe Photoshop, για παράδειγμα, μπορείς να χρησιμοποιήσεις απευθείας το IFF/ILBM standard και να απευθυνθείς στο σύνολο των προγραμμάτων της Amiga. Πολλά προγράμματα, επίσης, διαβάζουν TIFF και GIF εικόνες, ενώ τα προγράμματα επεξεργασίας εικόνας στην Amiga δεν θα έχουν πρόβλημα με κανένα σχεδόν format. Φυσικά, για τη μεταφορά θα πρέπει να χρησιμοποιήσεις το CrossDOS ή κάποια σειριακή σύνδεση των δύο υπολογιστών (modem ή καλώδιο null modem).

3. Την εικόνα αυτή την έχουμε πάρει από το AGONY με τη βοήθεια του ACTION REPLAY, το οποίο αποθηκεύει σε μορφή ILBM, κατανοητή όπως είπαμε από όλα σχεδόν τα σχεδιαστικά προγράμματα στην Amiga. 4. Φυσικά και δεν υπάρχει τέτοια περίπτωση.

A1200 UPGRADES

?

Αγαπητοί Pixelheads, καταρχήν θέλω να σας συγχαρώ για τη θαυμάσια δουλειά σας. Το περιοδικό είναι σχεδόν τέλειο. Συμφωνώ και εγώ, καθυστερημένα, για την αλλαγή της ύλης, αφού έτσι όλοι οι users είναι τελικά κερδισμένοι. Εχω, όμως, ένα παράπονο: Δεν μιλάτε αρκετά για εκδόσεις παιχνιδιών που έχουν βγει ειδικά για A1200. Ακόμα, θα ήθελα, όταν παρουσιάζεται ένα παιχνίδι στην Amiga, να αναφέρετε και το αν τρέχει στην A1200. Είμαι, λοιπόν, ένας αρχάριος και έχω αποφασίσει να πάρω την A1200. Εχω, λοιπόν, μερικές ερωτήσεις:

1. Ποια από τις δύο κάρτες είναι καλύτερη για την A1200: Η 1240 της GVP ή η M1230XA της Microbotics και πόσο κοστίζει; Θα παίζω πιο εύκολα simulators;

2. Ποιο monitor είναι καλύτερο για την A1200: Το 1084S, το 8833 ή το 88325;

3. Ο Stylus 800 της EPSON συνδέεται με την A1200; Πόσο κοστίζει;

4. Πότε θα είναι έτοιμο το CDROM για A1200; Θα είναι συμβατό με το CD 32; Πόσο υποθέτεις, από τις ιδιότητες και τα εξαρτήματά του, ότι θα κοστίζει; Πάνω από 50.000δρχ;

5. Πότε η A1200 δείχνει ταυτόχρονα στην οθόνη 256.000 χρώματα και πότε 256; Πώς θα την κάνω να μπορεί να δείξει 256.000;

6. Κυκλοφορούν ειδικές εκδόσεις των παρακάτω παιχνιδιών για την A1200, και αν όχι, τρέχουν οι

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

κανονικές; Lands of Lore, Elite 2, Hired Guns, Alien Breed 2, Mortal Kombat, Body Blows Galactic, Chuck Rock 2, Dune 2, Space Hulk, TFX, Tornado, Ishar 2, Syndicate, Walker, F117 Stealth Fighter, Gunship 2000. Καταλαβαίνω ότι το γράμμα μου είναι μεγάλο, αλλά οι απαντήσεις είναι πολύ σημαντικές για εμένα. Να δω και εγώ μία φορά ένα γράμμα μου να δημοσιεύεται (αναστεναγμός).

Με εκτίμηση,

Μανώλης Μπάτσης.

!

Φίλε Μανώλη,

Σε ευχαριστούμε για την προτίμηση που μας δείχνεις, αλλά κάπου μας αδικείς. Εχεις αλήθεια παράπονο αυτή τη στιγμή ότι δεν παρουσιάζουμε αρκετά παιχνίδια ειδικά για 1200; Μέχρι και special reviews μόνο για αυτήν κάναμε. Αν δεν το έχεις υπόψη σου, σχεδόν το 100% των reviews γίνονται πάνω σε Amiga 1200, οπότε μην ανησυχείς για το ποια τρέχουν σε αυτή. Αν μάλιστα υπάρχει πολύ μεγάλη διαφορά ανάμεσα σε AGA και NON-AGA έκδοση ενός παιχνιδιού, να είσαι σίγουρος ότι θα κάνουμε ειδική αναφορά. Σε ό,τι αφορά τώρα τα ερωτήματά σου:

1. Επειδή είσαι αρχάριος, δεν θα σου πρότεινα να καταφύγεις αμέσως σε μία τέτοια, αρκετά ακριβή κάρτα. Σκέψου ότι οι τιμές τους, με τα 4MB RAM που είναι σχεδόν απαραίτητα για να τις "χαρείς", πλησιάζουν ή ακόμα και ξεπερνούν τις 200.000 δρχ! Βέβαια, δίνουν έξι φορές καλύτερες επιδόσεις, αλλά νομίζω ότι δεν αξίζει το κόστος αυτό, μόνο και μόνο για να παίζεις flight simulators. Αν θέλεις τη γνώμη μου, να προτιμήσεις την κάρτα της GVP. Υπάρχουν "μικροί" λόγοι που την κάνουν καλύτερη επιλογή. Με μία τέτοια κάρτα δεν θα έχεις πρόβλημα σε κανέναν simulator.

2. Κανένα από όλα δεν είναι το ιδανικό monitor για την A1200. Αν το θέλεις μόνο για τον υπολογιστή, διάλεξε το φθηνότερο.

ΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

ΚΟΝΤΡΕΣ

?

Αγαπητό PIXEL,

Σε αγοράζω εδώ και αρκετό καιρό και έχω καταλάβει ότι είσαι το καλύτερο περιοδικό Πληροφορικής και τεχνολογίας. Σου εύχομαι κάθε επιτυχία. Εδώ και ένα μήνα είμαι κάτοχος μιας 1200 και σου γράφω για ένα θέμα που με προβληματίζει πολύ τον τελευταίο καιρό. Δύο από τους πιο στενούς μου φίλους έχουν από ένα FALCON 4MB RAM, ενώ ένας άλλος έχει μια Amiga 4000. Αυτοί που έχουν τους FALCONS μας έχουν μπει στη μύτη ότι ο υπολογιστής τους είναι σκάλες ανώτερος και από τη δικιά μου A1200, αλλά και από του φίλου μου την A4000 και από άποψη παιχνιδιών (γραφικά, ήχος, gameplay), αλλά και σε προγράμματα. Ετσι, όλη η πολυκατοικία έχει κηρυχτεί σε κατάσταση πολέμου. Από τη μία πλευρά αυτοί με τους FALCONs και από την άλλη εμείς με τις AMIGA. Εγώ πιστεύω το αντίθετο, όμως θα ήθελα να μάθω ποια είναι η γνώμη η δική σου. Οι FALCONS είναι καλύτεροι ή οι AMIGA; Κάνε μία σύγκριση ανάμεσα σε αυτά τα μηχανήματα σε όλους τους τομείς.

ΥΓ1: Σε παρακαλώ να απαντήσεις γρήγορα, γιατί από εσένα θα εξαρτηθεί αν θα συνεχιστεί ο πόλεμος και θα κριθεί η μοίρα της πολυκατοικίας μας.

Με αγάπη, ο Amigoφιλός σου,

Νίκος – Χαλάνδρι.

!

Φίλε Νίκο,

Εχουμε και στο παρελθόν αναφερθεί στο θέμα αυτό: Ενας υπολογιστής δεν είναι γενικά "καλός" ή "κακός", αλλά "καλός" ή "κακός" για κάποια συγκεκριμένη δουλειά. Στη συγκεκριμένη περίπτωση, λοιπόν, υπάρχουν μερικοί τομείς που μπορούν να συγκριθούν τα μηχανήματα: Υπολογιστική ισχύς, γραφικά, ήχος, επεκτασιμότητα, software και τιμή. Στην υπολογιστική ισχύ έχουμε κατά σειρά Amiga 4000/030, FALCON 030, Amiga 1200. Κάποια στιγμή θα έχουμε συγκεκριμένες μετρήσεις με κώδικα, τις οποίες θα φτιάξουμε μόνοι μας και θα μιλήσουμε με απόλυτη ακρίβεια και νούμερα για τις σχετικές ταχύτητες. Οσον αφορά στα γραφικά, η Amiga διαθέτει περισσότερα modes, μεγαλύτερες αναλύσεις και περισσότερα χρώματα. Πρέπει, όμως, να παρατηρήσουμε ότι ο FALCON 030 έχει και true color mode 32.768 χρωμάτων ενώ το AGA chip set δεν έχει. Στον τομέα του ήχου πιστεύω ότι ο FALCON βρίσκεται μία κατηγορία παραπάνω και δεν έχω τίποτε παραπέρα να προσθέσω. Στο θέμα της επεκτασιμότητας, θα τοποθετούσα πρώτα A4000, στη συνέχεια FALCON και τέλος A1200.

Ο λόγος είναι ότι ο FALCON έχει ενσωματωμένο τον SCSI II ελεγκτή, τον οποίο μπορεί κανείς να τον αποκτήσει σε κάρτα στις Amiga. Δίνω πολλούς πόντους, όμως, στην 1200 λόγω των πολλών προοπτικών που έχει αφήσει η Commodore κατά τη σχεδίασή της και το ταχύτατα αναπτυσσόμενο PCMCIA standard (ρίξτε μια ματιά στο PCMASTER για να διαπιστώσετε πόσα περιφερειακά βγαίνουν συνεχώς για PCMCIA slots). Στον τομέα του software έχουμε δύο πολύ καλά λειτουργικά συστήματα.

Εχω, όμως, την εντύπωση ότι το AmigaDOS 3.0 δεν έχει πολλά που να μπορούν να συγκριθούν μαζί του. Αν και η εξαντλητική χρήση του αποκαλύπτει αδυναμίες που δεν απαντώνται στο λειτουργικό της ATARI, ακόμα και με αυτές βρίσκεται μία κλάση παραπάνω. Στον τομέα των παιχνιδιών η Amiga προπορεύεται αισθητά έχοντας πλουσιότερο background και πιο μεγάλη υποστήριξη προς το παρόν.

Στις σοβαρές εφαρμογές,, σε προγράμματα MIDI και γενικά μουσικής, υπερτερούν τα μοντέλα της ATARI, ενώ στον τομέα Multimedia, παρουσιάσεις, σχεδίαση 3D γραφικών, animations και τα σχετικά, η Amiga έχει καθιερώσει κάποια standards που δύσκολα καλύπτονται.

Στο θέμα της τιμής, η A4000 μειονεκτεί σχετικά, ενώ σε τελική ανάλυση (με τα απαραίτητα Add-Onns,) A1200 και FALCON βρίσκονται κάπου στα ίδια πλαίσια.

Νομίζω, όμως, ότι "αντίπαλοι" των Amiga users δεν είναι οι Αταρόβιοι και αντίστροφα, αλλά ότι και οι δύο "χτυπιούνται" από το χώρο των συμβατών...

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

3. Οσοι εκτυπωτές χρησιμοποιούν Centronics θύρα συνδέονται με την Amiga, αφού έχει standard παράλληλη πόρτα. Δεν έχω υπόψη μου όμως αν χρειάζεται κάποιος ειδικός driver γι' αυτόν τον εκτυπωτή (θα είναι δύσκολο να τον βρεις) ή είναι απλώς συμβατός με κάποιον, από τα μοντέλα της EPSON που υποστηρίζει η Amiga (διάβασε το manual για αναλυτική λίστα).

4. Οι προοπτικές είναι, δυστυχώς, πολύ άσχημες. Η Commodore επίσημα πάγωσε το θέμα, όπως έχουμε ξαναγράψει σε προηγούμενο τεύχος, και μάλλον θα πρέπει να περιμένεις αρκετά για να δεις κάτι τέτοιο. Σίγουρα, η τιμή θα ξεπερνά αρκετά τις 50.000 δρχ. και δεν αποκλείεται να είναι ελάχιστα κάτω από την τιμή ενός CD 32! 5. Οταν το ζητήσει κάποιο πρόγραμμα. Εσύ δεν μπορείς να διατάξεις κάποιο παιχνίδι, αν π.χ. χρησιμοποιεί Α αριθμό χρωμάτων, να χρησιμοποιήσει Β, παρά μόνο εάν έχει προβλεφθεί από τους προγραμματιστές. Σε εσένα θα έρθει αυτή η επιλογή, όταν σχεδιάζεις γραφικά κ.λπ..

6. Τα παιχνίδια που αναφέρεις τρέχουν στην Amiga 1200, όμως μόνο για το Ishar 2 και το Alien Breed 2 μπορώ να σου εγγυηθώ ειδικές εκδόσεις για AGA chipset.

ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ ΜΕ ΜΕΛΛΟΝ

?

Αγαπητό PIXEL,

Σε διαβάζω από το τεύχος Ιουνίου-Αυγούστου. Είσαι καταπληκτικό περιοδικό. Δεν χρειάζεται να πω άλλα, γι' αυτό ας περάσω στο θέμα. Εχω ένα PC και ένα SNES. Σκέφτομαι να αγοράσω μία Amiga. Για τις Amiga γνωρίζω ελάχιστα πράγματα και γι' αυτό σου ζητώ να μου απαντήσεις στις εξής ερωτήσεις:

α) Την Amiga θα τη χρησιμοποιώ κατά 99% για παιχνίδια και κάποια Adventures. Ποια Amiga μου προτείνεις;

β) Οι Amiga 500, 500+ και 600 έχουν δύο χρόνια ακόμα μέλλον;

γ) Υπάρχει CD-Player για τις μικρές Amiga;

δ) Το SNES έχει μέλλον;

Αυτά...

Σε ευχαριστώ για το χρόνο που μου αφιέρωσες.

Με εκτίμηση, Ακης.

ΥΓ1: Γράψτε και άλλα για SNES. Προσωπικά νιώθω πολύ παραμελημένος!

ΥΓ2: Βάλτε καμιά αφίσα!

ΥΓ3: Σας άρεσε το FlashBack; Εμένα όχι!

ΥΓ4: Μεγάλο γράμμα (πολύ μεγάλο), αλλά ελπίζω σε απάντηση. Σου στέλνω και τους κωδικούς για το FlashBack στο επίπεδο Easy: Level 2: JWLYX, 3: RSVP, 4:DXCP, 5: SLMN, 6a: STHRK, 6b: CRLQXZ. Παρ' όλα αυτά δεν το έχω τερματίσει...

!

Φίλε Ακη,

Δεν χρειάζεται να ευχαριστείς για το χρόνο μας, αφού άλλωστε στόχος και υποχρέωσή μας είναι να σας βοηθάμε, όπως μπορούμε. Οι πιο ευχάριστες στήλες του περιοδικού είναι τα Hardware Tests και η Αλληλογραφία! Περνάμε, λοιπόν, στα ερωτήματά σου:

α) Σου προτείνω την Α1200, αν έχεις την οικονομική δυνατότητα να την αγοράσεις. Οι Α500, Α500+ και Α600, λόγω του ότι έχουν καταργηθεί, είναι σχετικά δύσκολο να βρεθούν καινούριες. Ισως θα πρέπει να σκεφτείς και τις μεταχειρισμένες.

β) Οπως και να το κάνουμε τα μηχανήματα έχουν καταργηθεί και αυτό στενεύει τις προοπτικές τους. Πιστεύω, πάντως, ότι τουλάχιστον για ένα χρόνο ακόμα θα βγαίνουν πάρα πολλά παιχνίδια που θα τρέχουν και σε αυτές, αφού πρόκειται για ευρέως διαδεδομένα μοντέλα.

γ) Για 500 και 500+ υπάρχει το Α570 της Commodore, το οποίο δίνεται, μάλιστα, σε πολύ χαμηλή τιμή.

δ) Αναμφίβολα. Παρά το σκληρό ανταγωνισμό και τα χτυπήματα από 32 και 64 bits που δέχεται, η μεγάλη λαϊκή βάση, που το υποστηρίζει στις Ηνωμένες Πολιτείες, εγγυάται το μέλλον του.

AMIGA ΚΑΙ ΕΛΛΗΝΙΚΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

?

Γεια σας,

Καταρχήν να σας πω πως είμαι 43 ετών και ασχολούμαι ερασιτεχνικά με την έκδοση μιας πολύ μικρής συνδικαλιστικής εφημεριδούλας (ένα φύλλο Α3 τυπωμένο μπρος - πίσω) και χρησιμοποιώ την Amiga 500 με Kickstart 1.3. Αυτή έχει 1MB (500+500) εσωτερική και 2MB εξωτερική (AlfaRAM) μνήμη και επίσης ένα εξωτερικό drive. Τέλος, χρησιμοποιώ τον εκτυπωτή HP DeskJet 510.

Κάπου-κάπου διαβάζω το περιοδικό σας μια και το παίρνουν τα παιδιά (είμαι παντρεμένος με δύο παιδιά 13 και 15 ετών) και κοιτάζω όσα αφορούν στα περιφερειακά και σε άρθρα για επεξεργαστές κειμένου. Στο τεύχος Νο 105 του Δεκέμβρη δίνατε κάποιες πληροφορίες για το πρόγραμμα WordWorth και είχατε την πληροφορία ότι είναι ένα αρκετά καλό πρόγραμμα.

α) Αν μπορώ να δουλέψω με την Amiga όπως είναι το WordWorth, χωρίς πρόβλημα, ή κάποιο άλλο καλό πρόγραμμα, που να δουλεύει γρήγορα και απλά. Εχω ήδη το PageStream 2.1, Final Copy, PEN PAL, Professional Page, ProWrite 2 & 3. Από αυτά μου δουλεύει μόνο το PageStream, αλλά χωρίς τόνους, είναι πολύ αργό και δεν κάνει καλή εκτύπωση, το Final Copy το ίδιο, καθώς και το ProWrite, από τα οποία δεν μπορώ να εκτυπώσω ελληνικά.

β) Αν κάνει για τη δουλειά που το θέλω (όχι τίτλους, απλά κείμενα)

γ) Πόσο κοστίζει, ποιος το διαθέτει (διεύθυνση), αν έχει οδηγίες στα ελληνικά (δε γνωρίζω ξένη γλώσσα), αν μπορώ να το παραγγείλω και να το παραλάβω με αντικαταβολή και, τέλος, αν έχει πολλές γραμματοσειρές.

Να λάβετε υπόψη ότι δεν ξέρω σχεδόν τίποτε από Η/Υ.

Ευχαριστώ,

Καλέας Σωτήριος.

!

Αγαπητέ Σωτήρη,

Το πρόβλημα με τα ελληνικά το συναντούν πάρα πολλοί Amiga users. Προτίμησα, λοιπόν, να δημοσιεύσω το γράμμα σου, γιατί αντιπροσωπεύει ένα γενικότερο ενδιαφέρον. Δεν θα απαντήσω στις ερωτήσεις σου μία προς μία, αλλά θα αντιμετωπίσω το πρόβλημα σφαιρικά. Κατ' αρχήν πρέπει να αλλάξεις τη ROM του μηχανήματός σου σε 2.04 από 1.3 και στη συνέχεια να αποκτήσεις το ελληνικό Workbench από την AC Software Engineering (παρουσίαση θα βρεις σε παλαιότερο τεύχος και διαφήμισή του σ'αυτό το τεύχος που κρατάς). Αυτό θα σου προσφέρει αρκετά σετ γραμματοσειρών, για να κάνεις τη δουλειά που θέλεις. Μαζί με το ελληνικό Workbench, θα πάρεις και τα κατάλληλα προγράμματα-οδηγούς για μια σειρά εκτυπωτών και ανάμεσά τους θα βρεις και το κατάλληλο για τον HP DeskJet, καθώς και οδηγίες στα ελληνικά. Αυτά είναι τα πλέον στοιχειώδη για αρχή, ενώ το κόστος τους δεν θα φτάσει τις 20.000 δρχ. Προκειμένου, όμως, να μη βασανίζεσαι, θα πρέπει να βρεις και ένα σκληρό δίσκο, από 40MB κατά προτίμηση και πάνω.

Ετσι, θα έχεις ένα πλήρες σύστημα που θα μπορεί να χρησιμοποιήσει ελληνικά με κάθε πρόγραμμα, θα

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

βγάζει τόνους, θα προσφέρει πολλά μεγέθη γραμματοσειρών και πολλά άλλα. Οσον αφορά τώρα στο WordWorth, πρέπει να πω ότι είναι πάρα πολύ καλό.

Ωστόσο, νομίζω ότι δεν υπάρχει κάποιος που να το εισάγει στη χώρα μας και, όπως καταλαβαίνεις, δεν μπορεί να γίνει συζήτηση για ελληνικό εγχειρίδιο. Σίγουρα, όμως, μπορείς να καλύψεις και με το παραπάνω τις ανάγκες σου, με κάποιο από τα προγράμματα που διαθέτεις αυτή τη στιγμή.

TV Ή MONITOR

?

Αγαπητό PIXEL,

Σε συγχαίρω για την πλούσια και ολοκληρωμένη ύλη σου. Είσαι αναμφισβήτητα το καλύτερο περιοδικό στο χώρο των computers. Ας αρχίσω, όμως, με τις ερωτήσεις μου.

1. 2megabytes RAM στην Amiga 1200 είναι αρκετά ή χρειάζονται και άλλα; Πώς μπορώ να τα επεκτείνω; Πόσο θα μου κοστίσει;

2. Τι χαρακτηριστικά πρέπει να έχει μία τηλεόραση για να παρέχει εικόνα συγκρίσιμη με αυτή ενός monitor; Εσύ με συμβουλεύεις να πάρω τηλεόραση ή monitor;

Τα χαρακτηριστικά της τηλεόρασης, της οποίας τη διαφήμιση συμπεριλαμβάνω στο φάκελο, είναι τέτοια, ώστε η εικόνα που θα μου παρέχει να είναι ίδια με αυτή ενός monitor ή θα είναι κατώτερη; (ανάλυση/χρώματα).

Υπάρχει περιφερειακό το οποίο να συνδέεται στην A1200 και να μετατρέπει το monitor σε τηλεόραση; Αν ναι, πόσο κάνει;

3. Τα high density drives πόσο κοστίζουν και τι απαιτήσεις έχουν;

4. Ο accelerator σε ποιες ταχύτητες διατίθεται; Πόσο κάνει;

5. Υπάρχει CD ROM το οποίο, άμα το συνδέσω στην Amiga 1200 να μπορώ να φορτώνω τα CD του CD 32; Αν ναι, πόσο κάνει; Δέχεται επάνω του το cartridge FMV που να υποστηρίζει το στάνταρ MPEG; Αν ναι, πόσο κάνει;

6. Η συσκευή μέσα στην οποία στεγάζεται ο εξωτερικός σκληρός δίσκος πώς και πού συνδέεται και τέλος πόσο κάνει;

7. Το Action Replay III συνεργάζεται με όλα τα παιχνίδια; Πόσο κάνει;

8. Τι χρησιμεύει το PCMCIA slot της Amiga 1200;

9. Υπάρχει τελικά διαφορά σημαντική ανάμεσα στην τηλεόραση και στο monitor όσον αφορά στα γραφικά; Ποιο monitor μου συνιστάς και ποια η τιμή του;

Ελπίζω να μη σε κούρασα. Σε παρακαλώ απάντησέ μου γρήγορα. Εσένα περιμένω για να αγοράσω το computer που θέλω. Εχω τα χρήματα, αλλά δεν ξέρω τι ακριβώς να πάρω! Bye!

Αντώνης Καλοΐδης

!

Αγαπητέ Αντώνη,

1. Τα 2MB είναι αρκετά για το σύνολο σχεδόν των παιχνιδιών, όμως σύντομα θα βρεις ότι δεν σου προσφέρουν ιδιαίτερες συγκινήσεις στο χώρο του σοβαρού software. Τα 6MB θα καλύψουν και αυτόν τον τομέα. Για να προσθέσεις 4 MB RAM θα χρειαστείς μία κάρτα επέκτασης μνήμης, η οποία θα τοποθετείται στη θύρα κάτω από την κεντρική μονάδα της Amiga σου. Αν θέλεις την πιο οικονομική, βρες μία χωρίς θέση για μαθηματικό συνεπεξεργαστή και με σταθερή ποσότητα μνήμης (μη αναβαθμιζόμενη, π.χ. στα 8MB). Για 4MB να περιμένεις από 70.000 δρχ. και πάνω, ενώ μερικές καλύτερες κάρτες ξεπερνούν τις 100.000.

2. Η εικόνα δεν θα είναι ποτέ συγκρίσιμη (φυσικά, αυτό καλύπτει και την τηλεόραση της διαφήμισης που έστειλες).

Αν χρειάζεσαι την Amiga μόνο για παιχνίδια, τότε μία τηλεόραση με υποδοχή SCART (EUROCONNECTOR) θα σου δώσει πολύ ικανοποιητικά αποτελέσματα. Αν, όμως, έχεις στόχο τις σοβαρές εφαρμογές, θα πρέπει οπωσδήποτε να σκεφτείς σοβαρά την αγορά ενός monitor. Ο λόγος είναι η διπλάσια ευκρίνεια της οθόνης ενός monitor σε σχέση με αυτή μιας τηλεόρασης. Το περιφερειακό που αναφέρεις υπάρχει, αλλά επειδή δεν γνωρίζω εάν το έχει φέρει κάποιος στη χώρα μας, δεν μπορώ να σου δώσω κάποια τιμή.

3. Η μόνη τους απαίτηση είναι μία Amiga, αλλά η τιμή τους είναι αρκετά τσουχτερή, τουλάχιστον όσο δύο floppy drives του 1MB!

4. Υπάρχουν αρκετές μάρκες και πολλά διαφορετικά configurations εκτός από την ταχύτητα, τα οποία επηρεάζουν την τελική τιμή. Για παράδειγμα, ο μαθηματικός συνεπεξεργαστής, η συχνότητά του και το μέγεθος της μνήμης. Διάβασε το σχετικό τεστ για να ενημερωθείς πάνω στον accelerator της Microbotics.

5. Δυστυχώς, δεν υπάρχει κάτι τέτοιο και δεν προβλέπεται σύντομη εμφάνισή του.

6. Ανοίγεις την Amiga σου, τοποθετείς ένα ειδικό καλώδιο στην κατάλληλη υποδοχή του IDE Controller και βγάζεις έξω από τον υπολογιστή (στο πίσω μέρος) μία νέα ειδική υποδοχή, στην οποία συνδέεται το τελικό εξάρτημα, το κουτί με το δίσκο. Τα καλώδια μαζί με το κουτί πριν λίγο καιρό κόστιζαν 25.000 δρχ.

7. Το ACTION REPLAY III δεν συνδέεται με την Amiga 1200. Θα πρέπει να περιμένεις να έρθει το ειδικό kit που της δίνει τη δυνατότητα να χρησιμοποιεί τα περιφερειακά της A500. Επίσης, δεν τα καταφέρνει καλά σε όλα τα παιχνίδια. Τα πιο πρόσφατα χρησιμοποιούν τέτοιες τεχνικές για τη δημιουργία της εικόνας, που το ACTION REPLAY "την πατάει". Ομως, συνήθως, καταφέρνει να ρίξει την ταχύτητα ή να δώσει άπειρες "ζωές".

8. Μέσω αυτής, μπορείς να συνδέσεις στην Amiga ένα πλήθος περιφερειακών, όπως σκληρούς δίσκους, modems, κάρτες μνήμης και δικτύων, κατευθείαν από το χώρο των συμβατών.

9. Οπως είπα και πριν ναι. Σαν πιο οικονομική λύση το 1084S ή τα παρεμφερή της Philips, ενώ αν θέλεις κάτι για επαγγελματική χρήση, ένα multiscan που να ξεκινά από τα 15KHz.

Ελπίζω να διαλέξεις κάτι που να σε καλύψει για αρκετό καιρό και να μην περιορίσεις την Amiga σου σε games' machine.

ΦΩΝΗ ΔΙΑΜΑΡΤΥΡΙΑΣ

?

Πριν περάσω στα καθιερωμένα –πλην όμως απαραίτητα– συγχαρητήρια, θα ήθελα να πληροφορήσω ότι το γράμμα αυτό είναι κάτι σαν τεστ μεταξύ FALCON 030 και της Amiga 1200, της απάντησης δηλαδή των κατ' εξοχήν εταιριών κατασκευής home μηχανημάτων στους, κατά πολύ αναβαθμισμένους τελευταία, PCs.

Είναι καιρός, όμως, να περάσω στα συγχαρητήρια. Συγχαίρω, λοιπόν, όλους όσους στελεχώνουν το περιοδικό σας για το πολύ καλό αποτέλεσμα, το οποίο φτάνει στα χέρια μας (αφού καταθέσουμε βέβαια 800 δρχ. στον ανυπόμονο περιπτερά) και ιδίως τον κύριο Ηλία Μανεσιώτη, ο οποίος πιστεύω ότι είναι και ο καλύτερος συντάκτης.

Θα ήθελα, επίσης, να χαιρετίσω την απόφαση του περιοδικού να υποστηρίξει τα home συστήματα περισσότερο από τους προσωπικούς Η/Υ, διότι παλαιότερα, ενώ η πλειοψηφία των αναγνωστών ήταν Amiga και Atari users, έβλεπαν το μισό περιοδικό να ασχολείται με παιχνίδια, κυρίως adventures, και εξομοιωτές που ποτέ δεν θα έβλεπαν στα συστήματά τους. Ενα ακόμα βήμα μπρο-

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

στά, που μάλλον έχει αρχίσει να αποδίδει. Το μόνο παράπονο που έχω από το περιοδικό είναι η μη αντικειμενικότητα σε ορισμένους τομείς. Ενα χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι το εξής: Ο κατά τα άλλα πολύ καλός συντάκτης, κύριος Κακαλέτρης, σε μερικές περιπτώσεις είναι πολύ αισιόδοξός όσον αφορά στις επιδόσεις της Amiga. Στο τεύχος 101, σε απάντηση σε γράμμα αναγνώστη αναφέρει το εξής: Amiga 1200+GVP 1230= FALCON x2.5.

Στην καλύτερή του έκδοση το GVP 1230, με τον 68030 στα 50MHz είναι 1-2MIPs αργότερο από τον Falcon, όταν αυτός δουλεύει με το DSP (16MIPS). Λαμβάνοντας υπόψη ότι η απόλυτη μειοψηφία των Amiga users θα διαθέσει τα χρήματα για το GVP 1230, τότε τα λεγόμενα του κ. Κακαλέτρη δεν στέκουν ούτε θεωρητικά, αλλά ούτε πρακτικά. Αλλο ένα πράγμα που με ενοχλεί είναι η πολύ μεγάλη έμφαση που δίνετε στην A1200.

Ειδικά στο τεύχος 108, της αφιερώνετε πολλές σελίδες, ενώ χρειάζονταν πολύ λιγότερες. Και τι έγινε δηλαδή που βγήκε ένα ρολόι ή ένα κουτί για σκληρό δίσκο; Για το Falcon έχουν βγει ως και ρομποτικά συστήματα... Ασχετα που μπορεί να πάρει ό,τι κυκλοφορεί στον PC μέσω της SCSI θύρας. Πότε θα δει η A1200 datacartridges των 44MB; Νομίζετε ότι ένας μέσος Amiga 1200 user θα παραγγείλει PCMCIA το SCSI adaptor; Ολα αυτά, βέβαια, δεν τα λέω με κακές προθέσεις, αλλά επειδή νιώθω πως ο FALCON είναι ο αδικημένος της υπόθεσης. Δεν θα ήθελα να δω ένα τόσο καλό μηχάνημα να ακολουθεί τον Acorn Archimedes στην αφάνεια. Δεν μπορείτε να πείτε ότι δεν υποστηρίζεται.

Πάνω από 600 προγράμματα υπάρχουν γι' αυτόν, χωρίς να υπολογίζω τα PDs. Και από hardware, ό,τι χρειάζεται ο κάθε ένας μπορεί να το βρει. Εχετε περάσει από την Icam Soft τελευταία; Ας πιάσουμε, όμως, τα μηχανήματα και ας πούμε ποιο είναι το καλύτερο και πού.

Γραφικά: Αδιαμφισβήτητη υπεροχή της 1200. Αυτή, όμως, είναι η πρώτη και τελευταία της νίκη. Οσον αφορά στον ήχο, τα 4 κανάλια των 8 bit ακούγονται σαν χαλασμένο γραμμόφωνο μπροστά στα 8 κανάλια 16 bit του Falcon. Χάνει και στην επεκτασιμότητα και στον αριθμό των θυρών και στην κεντρική και περιφερειακή μνήμη. Δεν νοείται υπολογιστής στις ημέρες μας χωρίς drive μεγέθους τουλάχιστον 1.44MB.

Κι όμως η A1200 έχει 880KB. Βέβαια, όλα αυτά έχουν αντίκρισμα στην τιμή. Εδώ πια η A1200 αποτελεί όντως μία πολύ δελεαστική πρόταση. 130.000 δρχ. για ένα 32bit μηχάνημα, που ίσως αποτελέσει την καινούρια βάση για την εξέλιξη των home συστημάτων, είναι πράγματι λίγα χρήματα.

Ο πολύ καλύτερος κατά τα άλλα FALCON αρχίζει από 200.000 δρχ. και ξεπερνάει κατά πολύ τις 300.000 δρχ., ανάλογα όμως πάντα με την έκδοση. Και εδώ είναι το πρόβλημα του Falcon: Η τιμή. Σκεφτείτε όμως. Θα πάρετε έναν καλό υπολογιστή με 130.000 ή έναν πολύ καλύτερο με 200.000; Μιλάμε πάντα για διαφορά απόδοσης ανάλογη με αυτή που έχει ένας 286/12MHz με έναν 386/33MHz.

Δεν τα λέω όλα αυτά, γιατί είμαι κάποιος πωρωμένος ST-User. Σας πληροφορώ ότι έχω έναν Atari 520STFM και μία Amiga 500 1MB και είμαι εξίσου ευχαριστημένος και από τα δύο. Παραδέχομαι άνετα, μάλιστα, την υπεροχή της Amiga στα παιχνίδια και σε ορισμένες εφαρμογές. Το ότι προτιμώ τον FALCON από τη 1200 είναι αποτέλεσμα σκέψης και σύγκρισης. Υπάρχουν βέβαια και άλλοι λόγοι για τους οποίους θα προτιμούσα τον FALCON. Εχω διαβάσει από ξένο περιοδικό ότι αν δεν πουληθεί η Commodore άμεσα υπάρχει πιθανότητα να κλείσει. Μέσα στο 1993 παρουσίασε έλλειμμα 200 εκατομμυρίων λιρών, με αποτέλεσμα να κλείσει το εργοστάσιό της στη Γερμανία. Δεν θα ήθελα, λοιπόν, να μείνω ο ορφανός χρήστης μιας Amiga 1200.

Τέλος, νομίζω ότι ήρθε η ώρα να σας πω ένα παραμύθι. Στα 1984 μια εταιρία Α έριξε στην αγορά έναν υπολογιστή ο οποίος ήταν χρόνια μπροστά από την εποχή του. Οι δυνατότητές του εκτιμήθηκαν από το αγοραστικό κοινό και ο υπολογιστής αυτός άρχισε να πουλάει σαν τρελός. Ενα χρόνο αργότερα μια εταιρία Β έριξε στην αγορά έναν ακριβότερο αλλά και καλύτερο υπολογιστή από αυτόν της εταιρίας Α. Στην αρχή τα πράγματα ήταν δύσκολα για τον Β αφού ο Α υπολογιστής είχε επικρατήσει στη συνείδηση των αγοραστών.

Αργά ή γρήγορα, όμως, εκτιμήθηκαν οι κατά-τι καλύτερες επιδόσεις του και τελικά ο υπολογιστής Β επικράτησε. Δεν θέλει, βέβαια, σκέψη: Ο υπολογιστής Α είναι ο Atari ST και ο Β η Amiga 500. Παρατηρήσατε τίποτα άλλο; Σήμερα ο Α είναι η A1200 και ο Β ο Atari Falcon 030. Αλήθεια, πιστεύετε στην επανάληψη της ιστορίας;

Με εκτίμηση,

Σωτήριος Κάρλος.

ΥΓ: Δεν ελπίζω σε δημοσίευση. Αυτό που έγραψα μάλλον με πραγματεία μοιάζει παρά με γράμμα. Θα εκτιμούσα μία ανεπίσημη έστω απάντηση. Ελπίζω να υποστηρίξετε τον Falcon. Ο κ. Μανεσιώτης ας τύχει λίγης βοήθειας.

!

Αγαπητέ Σωτήρη,

Μάλλον είσαι αρκετά ένθερμος οπαδός των Atari, τουλάχιστον όπως παρατήρησε ο κύριος Μανεσιώτης, ο οποίος συμμετέχει στην απάντηση του γράμματος αυτού. Θα πάρουμε, λοιπόν, ένα-ένα τα θέματα στα οποία αναφέρεσαι και θα τα δούμε λίγο πιο βαθιά, ξεπερνώντας τις απλές συγκρίσεις αριθμών, όπως κάνεις εξάλλου εσύ ο ίδιος λέγοντας "ποιος θα δώσει χρήματα για τον GVP;". Κατ' αρχήν, για να μην παρεξηγήσεις τα γραφόμενα, δεν σε αδικώ για τις παρατηρήσεις σου, απλώς θα κάνω κάποιες υποδείξεις για να τις δεις και από μία άλλη σκοπιά.

Ξεκινάμε λοιπόν, με το θέμα του GVP και το Amiga 1200 + GVP1240 = 2.5 ;x FALCON. Εχοντας βασιστεί στο τεστ του FALCON 030 (16Mips), παρατηρείς ότι αυτό δεν ισχύει. Αυτό σημαίνει ότι έχεις παρανοήσει τη λειτουργία του DSP. Το θαυματουργό αυτό τσιπ που ενσωματώνει ο FALCON, ουδεμία σχέση έχει με την υπολογιστική ισχύ του συστήματος. Απλώς, κάποια εξειδικευμένα προγράμματα μπορούν να το χρησιμοποιήσουν για να βελτιώσουν τις επιδόσεις τους σε συγκεκριμένους μόνο τομείς.

Το "χαλασμένο" γραμμόφωνο που αναφέρεις για τον ήχο είναι κάπως υπερβολή. Αν, όμως, είχες διαβάσει το τεστ της A1200, θα είχες διαπιστώσει ότι ο κύριος Κακαλέτρης ήταν αυτός που είχε δηλώσει ότι περίμενε κάτι παραπάνω από αυτή: High density drive και ήχος 16bit (προσωπική άποψη: το drive είναι άνευ ουσιαστικής σημασίας. Απλά, είναι θέμα κύρους).

Στο θέμα του "καλού και καλύτερου", ας μου επιτραπεί να θέσω την ερώτηση: Καλύτερος ως προς τι; Ο υπολογιστής πρέπει πάντα να κρίνεται βάσει των αναγκών του χρήστη. Αν χειρίζόσουν, για παράδειγμα, έναν υπολογιστή για video και σχέδιο ή, αντίθετα, αν ήθελες κάποιον για ηχητικές εφαρμογές, ποιον θα διάλεγες; Οσον αφορά δε στα προβλήματα της Commodore, έχουμε γράψει. Η εταιρία έκανε μερικά γρήγορα βήματα (που έπρεπε να είχαν γίνει παλαιότερα) στην προσπάθειά της να πάρει τα ηνία της κόντρας. Αυτό ήταν ένα μεγάλο ρίσκο, όμως ωφελημένοι είναι οι χρήστες, γιατί είδαν AGA chipset (και πιθανότατα να δουν και AAA το οποίο θα είναι υπεράνω κριτικής), μηχανήματα 32bits με 020/030 και 040 και σχέδια για 64bits. Οπως καταλαβαίνεις

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

και μόνος σου, οι Amiga users δεν πρόκειται να μείνουν ορφανοί. Ακόμα και αν κλείσει η Commodore (που δεν πρόκειται να γίνει, γιατί κάποια άλλη μεγάλη εταιρία θα την αγοράσει), οι users δεν πρόκειται να χάσουν την υποστήριξη σε software και hardware.

Η ιστορία ίσως να επαναλαμβάνεται, όμως σκέψου το εξής: Το 1985 η 500 και ο ST ρίχνονταν σε μία παρθένα αγορά. Σήμερα, το 90% αυτής έχει κατακτηθεί από άλλα συστήματα. Νομίζεις ότι υπάρχουν τα ίδια περιθώρια; Μακάρι ένα από τα δύο συστήματα να έφερνε μία επανάσταση. Επέτρεψέ μου, όμως, να το θεωρώ απίθανο. Στη σφαίρα του φανταστικού, βέβαια, κάτι τέτοιο θα ήταν ευχής έργο, γιατί ας μην ξεχνάμε ότι αν δεν υπήρχαν οι Mac, οι Amiga και οι Atari οι χρήστες των PC θα χρησιμοποιούσαν ακόμα DOS 2.1 και ούτε στον ύπνο τους δε θα ονειρεύονταν Windows, multitasking και multimedia, ενώ τα 16 χρώματα θα φάνταζαν true color 24bit...!

A1200 - Πι.Σι.

?

Αγαπητό PIXEL,

Σε αγοράζω για 1 χρόνο και πιστεύω ότι είσαι το καλύτερο περιοδικό στο χώρο της Πληροφορικής και της νέας τεχνολογίας. Ας αφήσουμε όμως αυτά και ας περάσουμε στο ψητό.

1. Είμαι σε δίλημμα. Προσπαθώ να διαλέξω ανάμεσα σε μια A1200 και ένα PC. Δεν ξέρω τι να κάνω, έχω πελαγώσει. Τι μου προτείνεις;

2. Η Amiga μπορεί να μετατραπεί με πρόγραμμα σε PC; Αν ναι, με τι δυνατότητες;

3. Εχω βρει ένα σκληρό δίσκο για Amiga 120MB στην τιμή των 80.000δρχ. Είναι καλή αγορά; Αν όχι τι μου προτείνεις;

4. Εχω ακούσει ότι υπάρχουν προγράμματα που διπλασιάζουν τη χωρητικότητα του σκληρού δίσκου. Είναι αλήθεια;

5. Μπορείς να μου πεις τι είναι το AGA chipset;

Ευχαριστώ για την υπομονή σου.

Your friend Takis.

!

Φίλε Τάκη,

Το γράμμα σου έφτασε στα χέρια μου, όταν το χρονικό περιθώριο που έθεσες είχε περάσει... Λυπάμαι, αλλά, έστω και καθυστερημένα, σου απαντώ:

1. Θα ήταν υπερβολή αν αναφερόμασταν για μια ακόμα φορά στο θέμα, για το οποίο μέχρι τώρα έχουμε αφιερώσει τόσες σελίδες αλληλογραφίας. Οποιοι έχουν μία συγκεκριμένη πρόταση (configuration) για σύγκριση, ας την στείλουν να την αναλύσουμε.

2. Ναι, γίνεται αυτό, πετυχαίνοντας εξομοίωση 8086 και ταχύτητες της τάξης των 2-4MHz! (για την 1200). Αν δεν σε απογοήτευσα ακόμα, τότε σου αναφέρω ότι μάλλον δεν θα μπορέσεις να παίξεις παιχνίδια. Οι αναλύσεις που υποστηρίζονται είναι μέχρι VGA..., αλλά με ελάχιστα χρώματα.

3. Φυσικά είναι πολύ καλή τιμή (φαντάζομαι εννοείς 2.5" εσωτερικό ή 3.5" με κουτί εξωτερικό).

4. Είναι αλήθεια αυτό, αλλά θα έχεις κάποια επίδραση στην ταχύτητα λειτουργίας του δίσκου και γενικά του συστήματος, αφού η ύπαρξη ενός ακόμα προγράμματος θα επιβαρύνει το multitasking σύστημα, τουλάχιστον κατά τις μεταφορές από και προς το δίσκο. (Χωρίς συμπιεστικό αυτοί οι χρόνοι είναι πολύ βολικοί για να τρέχουν ελεύθερα άλλα προγράμματα, αφού δεν απασχολείται ιδιαίτερα ο επεξεργαστής - βλέπε DMA).

5. Είναι η "κάρτα" γραφικών και ήχου που ενσωματώνει η Amiga. Στην πραγματικότητα πρόκειται για κάποια ομάδα chips που κάνει πολύ περισσότερα πράγματα από αυτά, αλλά εμείς συνήθως, όταν αναφέρουμε AGA, μιλάμε για graphics. 256 από 16.7 εκατομμύρια και 262000+ χρώματα σε αναλύσεις μέχρι 1480x580pixels είναι οι επιδόσεις του..

A2000

?

Αγαπητό PIXEL,

Θα ήθελα να σε συγχαρώ για την πλούσια ύλη σου. Αρχισα να σε αγοράζω από τον Ιούνιο του 1993, γι' αυτό δεν γνωρίζω πολλά για τα computers. Αποφάσισα να ασχοληθώ και θέλω να αγοράσω μία A2000 και θα ήθελα να μου λύσεις μερικές απορίες:

α) Εχω ρωτήσει πολλά μαγαζιά, αλλά δεν τη βρίσκω. Μπορείς να μου πεις πού θα βρω μία 2000;

β) Η A2000 παίζει τα παιχνίδια της A600 και A500;

γ) Με ενδιαφέρουν πολύ τα RPGs. Υπάρχουν στην A2000 τα RPGs που παρουσιάζεις; Χρειάζονται σκληρό δίσκο; Αν ναι, πόσα MB μου προτείνετε να αγοράσω; Πόσο στοιχίζει;

δ) Μπορώ να τον χρησιμοποιήσω και επαγγελματικά;

ε) Παίρνει αναβάθμιση; Εχω ακούσει ότι γίνεται και PC. Είναι αλήθεια αυτό;

στ) Τι είναι η RAM;

Ελπίζω να μη σε κούρασα.

Με αγάπη, ο φίλος σου Ιουλιανός.

!

Φίλε Ιουλιανέ,

Το γράμμα σου ήταν από αυτά που μας τράβηξαν την προσοχή, αφού ζητάς στον καιρό των 32bits και των 16.7 εκατομμυρίων χρωμάτων να αγοράσεις μία A2000... Πριν συνεχίσω με τις απαντήσεις επί του συγκεκριμένου θέματος, (A2000) ,θα σου πρότεινα να αλλάξεις επιλογή και να στοχεύσεις σε μία A1200...

α) Δεν μπορείς να τη βρεις, γιατί έχει καταργηθεί εδώ και πολύ καιρό. Μόνο μεταχειρισμένη υπάρχει πλέον, σε σχετικά καλές τιμές μάλιστα. Ψάξε σε αγγελίες ή καταστήματα που κάνουν ανταλλαγές συστημάτων και ασχολούνται με Amiga. Ομως και εκεί δύσκολα θα βρεις, αφού η A2000 αγοραζόταν συνήθως από επαγγελματίες, οι οποίοι πρόσθεταν επάνω της αρκετά αξεσουάρ (επεξεργαστές, μνήμη, δίσκους, κάρτες οθόνης) και ή θα ζητούν αρκετά χρήματα ή απλώς ... δεν τις πουλάνε.

β) Η A2000 είναι μία A500 σε άλλο κουτί, με περισσότερες θύρες επέκτασης και μεγαλύτερο τροφοδοτικό, οπότε τρέχει ό,τι τρέχει στην A500 (εκτός αν πάρεις A2000 με το 2.04 που είναι το ανάλογο της 500plus).

γ) Οσα δεν αναφερονται αποκλειστικά σε A1200 υπάρχουν και σε αυτή. Ο σκληρός δίσκος είναι μία πολύ καλή ιδέα, αν θέλεις να απολαύσεις τα παιχνίδια αυτής της κατηγορίας, χωρίς να ασχολείσαι με ενοχλητικές αλλαγές δισκετών ή καθυστερήσεις. Να πάρεις κάτι που να είναι πάνω από 60MB. Πάνω από 120 αρχίζει η υπερβολή (ανάλογα με τη χρήση, βέβαια). Το κόστος εξαρτάται από τον τύπο του δίσκου και την κάρτα που τον συνοδεύει. Κάτω από 80-90.000 δρχ. δύσκολα θα βρεις κάτι...

δ) Ο κύριος σκοπός του δίσκου είναι επαγγελματική χρήση, αλλά μόλις τον ανακάλυψαν τα παιχνίδια, "χάλασε η πιάτσα"!

ε) Αυτό που αναφέρεις δεν είναι αναβάθμιση, αλλά υποβάθμιση! Πάντως, η A2000 γίνεται και PC, μέσω κάρτας, αν επιμένεις πολύ. Δεν θα μπορέσεις, όμως, να της προσθέσεις AGA chipset (όπως στην A1200).

στ) Η RAM είναι η μνήμη του υπολογιστή. Το μέρος, δηλαδή, που τοποθετούνται τα γραφικά για να βγουν στην οθόνη, ο ήχος για να φτάσει στα ηχεία και τα προγράμματα (παιχνίδια/εφαρμογές) για να δώσουν τα αποτελέσματά τους. Οσο πιο μεγάλη είναι, τόσο πιο πολλά πράγματα θα χωρούν μέσα της ταυτόχρονα. (και ... έκπληξη, τόσο πιο ακριβή γίνεται).

Public Domain

Αυτόν το μήνα θα βρείτε παιχνίδια, utilities και πολλά χρήσιμα προγράμματα που λύνουν τα χέρια του απλού χρήστη. Τα προγράμματα βρίσκονται ήδη στις βιβλιοθήκες της CompuLink. Ραντεβού τον επόμενο μήνα.

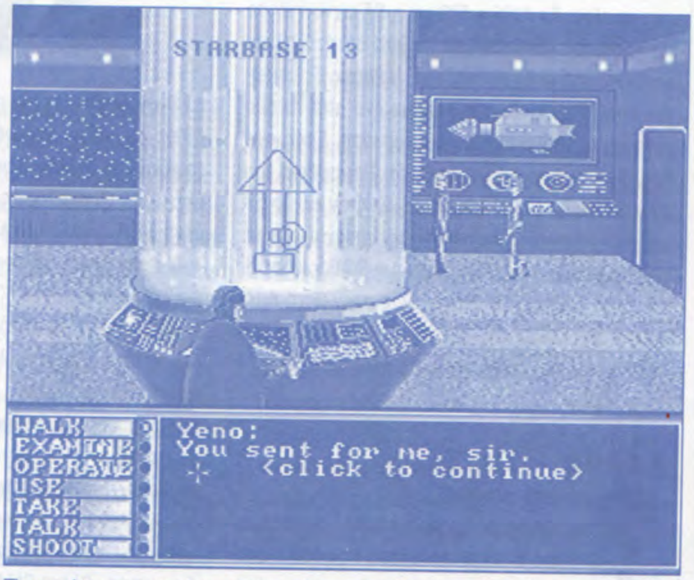
● των Γ. Κακαλέτρη - Ηλ. Μανεσιώτη

StarBase 13

(AMIGA)

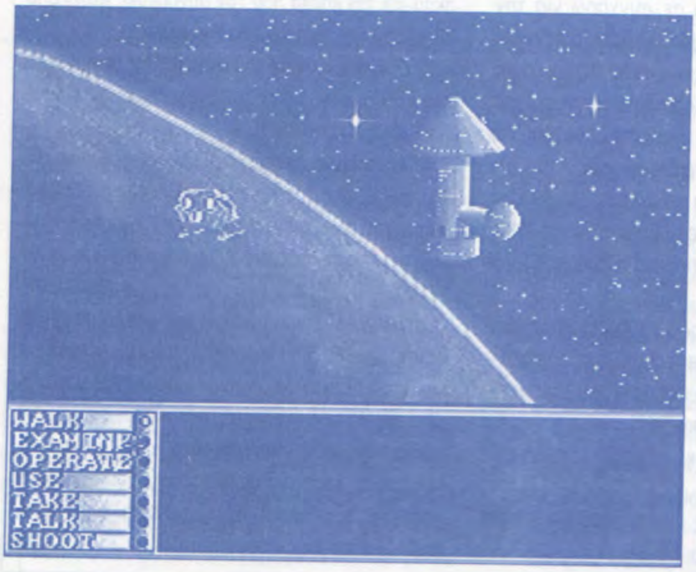
Βρισκόμαστε κάπου στο 3068. Το αστρόπλοιο 8.3 συναντά ένα μακρινό μήνυμα από την αστρική βάση 13, μέσα στην περιοχή των Stingon, και κατευθύνεται προς τα εκεί. Οταν φτάνει, είναι προφανές ότι κάτι κακό έχει συμβεί. Ο γενναίος Yeno είναι αυτός ο οποίος θα αναλάβει να επισκεφτεί τη βάση 13 και να λύσει το μυστήριό της... Για πρώτη φορά, λοιπόν, από τη στήλη "Public Domain" παρουσιάζουμε ένα adventure, μάλιστα όχι μια πρόχειρη δουλειά, αλλά ένα αρκετά ενδιαφέρον παιχνίδι, το οποίο αξίζει της προσοχής των φίλων της κατηγορίας...

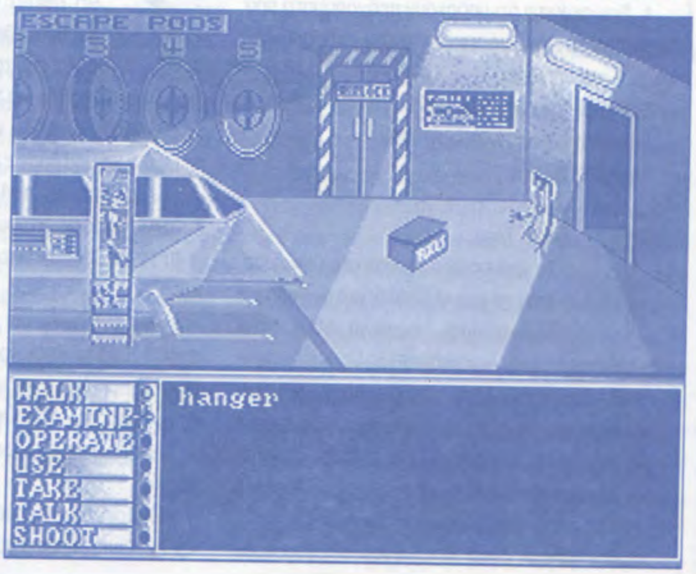
Για την ακρίβεια έχουμε ένα graphic adventure, όπως όλα όσα έχουμε παρουσιάσει τον τελευταίο καιρό από τις στήλες των games' reviews. Ο ήρωας είναι ένα sprite στην οθόνη, το οποίο κινείται μέσα σε αυτή, αλλάζοντας τοποθεσίες και κάνοντας διάφορες ενέργειες από μια δοσμένη λίστα εντολών.



Το πρόγραμμα είναι γραμμένο σε γλώσσα AMOS, όμως αυτό μη σας προϊδεάζει αρνητικά. Ο συγγραφέας είναι άψογος χειριστής της και πράγματι δεν φαίνεται πουθενά μέσα στο πρόγραμμα ότι έχει γραφτεί σε BASIC. Τα γραφικά είναι αρκετά καλά και δεν προδίνουν την κατηγορία του StarBase 13. Ακόμα περισσότερο η κίνηση, η οποία υπερτερεί πολλών εμπορικών παιχνιδιών.

Στην οθόνη υπάρχει μια λίστα εντολών, από την οποία επιλέγονται οι ενέργειες του ήρωα (Take, Examine, Walk, Use, Shoot κ.λπ.), ένα παράθυρο κειμένου, από όπου δίνονται πληροφορίες και άλλα στοιχεία στον παίκτη, ενώ το μεγαλύτε-





Public Domain

ρο τμήμα της καταλαμβάνεται από το χώρο δράσης. Ο χειρισμός είναι απλός και σε αυτό συμβάλλει η άμεση απόκριση του sprite στην οθόνη. Δεν είχα την ευκαιρία να δω πόσο μεγάλο είναι το StarBase 13, ο συγγραφέας του όμως έχει εκμεταλλευτεί σχεδόν κάθε byte στις δύο δισκέτες που το απαρτίζουν. Αποτελείται από αρκετές οθόνες, ώστε να κρατήσει το ενδιαφέρον αμείωτο για αρκετό χρονικό διάστημα, ενώ, εξάλλου, το γεγονός ότι υπάρχει περίπτωση η περιπέτεια να έχει άδοξο τέλος (θάνατος του ήρωα) συμβάλλει σε αυτό.

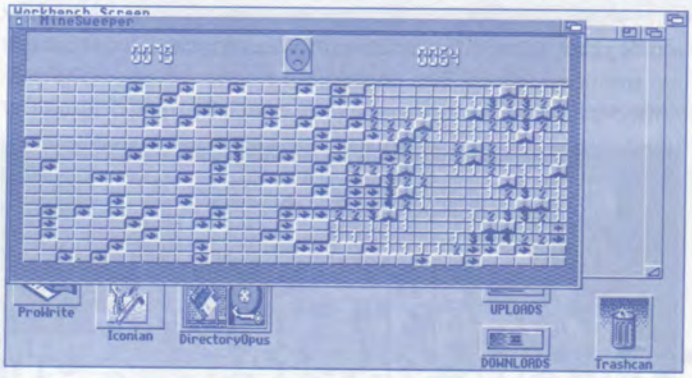
Υπάρχει η δυνατότητα να παιχθεί είτε από δισκέτες είτε από σκληρό δίσκο και μάλιστα προσφέρεται πρόγραμμα εγκατάστασης σε αυτόν. Το StarBase 13 δεν είναι ακριβώς public domain αλλά shareware, δηλαδή θα απαιτηθεί μια μικρή συνεισφορά 5 λιρών Αγγλίας στο δημιουργό του E.W. Clay, ώστε να συνεχίσει την προσπάθειά του για φθηνά adventures.

MineSweeper 2.7

(AMIGA)



Το MineSweeper θα πρέπει μάλλον να το έχετε όλοι υπόψη σας, αφού αποτελεί ένα από τα πιο δημοφιλή mind games και διατίθεται δωρεάν μαζί με τα Windows 3.1. Στην Amiga - κάποιοι ίσως θυμάστε από παλαιότερη παρουσίαση στη στήλη αυτή - υπάρχει μεταφορά του ίδιου παιχνιδιού, η οποία διανέμεται σαν freeware. Επειτα από πολλές διορθώσεις και βελτιώσεις, αυτό το εθιστικό μικρό παιχνίδι έφτασε στην έκδοση 2.7 (ξεκίνησε από 2.0!). Ο χώρος όπου παίζεται αποτελείται από έναν αριθμό τετραγώνων, τα οποία αρχικά είναι "κλειστά". Σε κάποια από αυτά κρύβονται νάρκες. Ο παίκτης πρέπει να ανοίξει τα τετράγωνα (με το πάτημα του mouse), χωρίς να χτυπήσει καμία νάρκη και σημειώνοντας όλες τις θέσεις στις οποίες πιστεύει ότι υπάρχει μία. Κάθε τετράγωνο που ανοίγει, αποκαλύπτει τον αριθμό των ναρκών με τις οποίες γειτονεύει. Αυτό είναι το μοναδικό στοιχείο που θα βοηθήσει τον παίκτη μέχρι τον τελικό εντοπισμό των ναρκών στο ναρκοπέδιο. Αντίπαλος του παίκτη είναι το χρονόμετρο και ο πίνακας των high scores. Μερικά options, όπως τρόπος παιχνιδιού, custom board

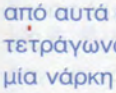


κ.λπ., καθιστούν το MineSweeper 2.7 πιο ενδιαφέρον, χωρίς να ξεφεύγει από τα πλαίσια του κλασικού.

Το MineSweeper για Amiga είναι δημιούργημα του John Mathews και διατίθεται δωρεάν. Είναι γραμμένο σε Modula 2 και "τρέχει" σε όλα τα μοντέλα της Amiga, από 1.2 έως και 3.0. Ωστόσο, κάποια χαρακτηριστικά είναι διαθέσιμα μόνο σε νεότερες εκδόσεις του Workbench.

UNDL 1.2

(AMIGA)



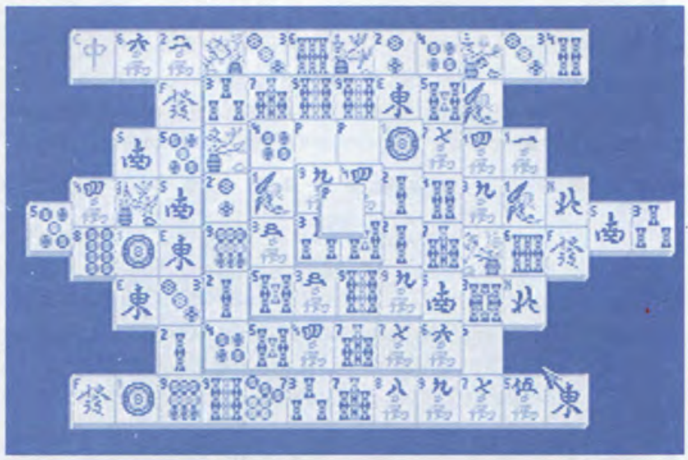
Το DL είναι ένα καθιερωμένο format animations που χρησιμοποιείται στο χώρο των συμβατών. Δυστυχώς, όμως, κανένα μεγάλο πρόγραμμα στην Amiga δεν χρησιμοποιεί αυτόν τον τύπο αρχείων για animations, αν και παρουσιάζει αρκετά ενδιαφέροντα χαρακτηριστικά. Αν όμως θέλετε να χρησιμοποιήσετε τα περιεχόμενα ενός αρχείου DL, τότε υπάρχει λύση. Το UNDL είναι ένα μικρό "εργαλείο" που χρησιμοποιείται μέσα από το CLI και στόχο έχει να "σπάσει" ένα αρχείο .DL στις εικόνες οι οποίες το απαρτίζουν. Οι εικόνες αυτές αποθηκεύονται αριθμημένες σε μορφή IFF 8 bits, δηλαδή 256 χρωμάτων. Αυτές μπορούν να απεικονιστούν απευθείας σε κάποια Amiga με AGA chipset ή 24-bit κάρτα γραφικών, ενώ πρέπει να μετατραπούν σε HAM ή κάποια άλλη μορφή για τις άλλες Amiga. Από τις εικόνες αυτές μπορεί να ανασυντεθεί το αρχικό animation, είτε σε μορφή IFF είτε σε μορφή GL, που προσφέρει παρόμοια χαρακτηριστικά με τα DL. Το UNDL είναι δημιουργία του John Bickers και απαιτεί το Kickstart 2.0, για να χρησιμοποιηθεί. Θα σας χρειαστεί ιδιαίτερα, αν είστε φίλος της CompuLink ή έχετε πρόσβαση σε αρχεία .DL.

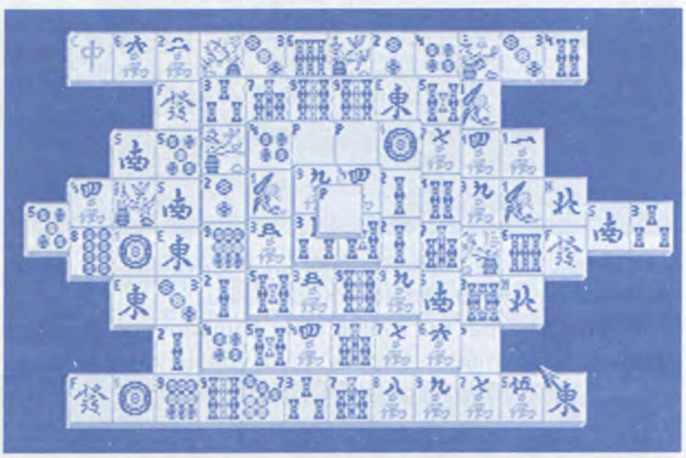
Public Domain

Imperial
(AMIGA)



Σίγουρα όλοι γνωρίζετε το Shangai, το παιχνίδι που έγινε δημοφιλές στις αίθουσες ηλεκτρονικών. Το Imperial αποτελεί μία ακόμα έκδοση αυτού, με αρκετά χαρακτηριστικά που του προσδίδουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον. Για όσους δεν γνωρίζουν το θέμα, το παιχνίδι αυτό κατατάσσεται στην κατηγορία των mind games. Παίζεται με μια σειρά από πλάκες με σχήματα, οι οποίες τοποθετούνται σε μια τυχαία αρχική διάταξη. Ο παίκτης θα πρέπει να τις δείχνει ανά ζευγάρια και να τις απομακρύνει από τον αρχικό σχηματισμό. Λόγω του ότι δεν υπάρχουν 2 αλλά 4 κάρτες από κάθε είδος, συχνό φαινόμενο είναι το παιχνίδι να μην επιδέχεται λύση έπειτα από κάποια ενέργεια. Προκειμένου να απομακρυνθούν δύο κάρτες, θα πρέπει να μην καλύπτονται από κάποια άλλη και να έχουν απαραίτητα τη δεξιά ή την





αριστερή πλευρά τους ελεύθερη. Αυτή είναι η κλασική μορφή του Shangai. Το Imperial όμως προσθέτει τα εξής χαρακτηριστικά: επιλογή μέσα από μια σειρά προκαθορισμένων σχηματισμών των καρτών (π.χ. Dragon, Taipei κ.λπ.), editor για δημιουργία νέων σχηματισμών, δυνατότητα κίνησης εμπρός/πίσω κατά την εξέλιξη του παιχνιδιού, διπλό παιχνίδι-κόντρα, με πολύ μεγάλο ενδιαφέρον, αφού πρέπει να βρίσκει ο καθένας το επόμενο ζευγάρι όσο το δυνατόν πιο γρήγορα. Επίσης, λόγω του ότι διατηρεί τα γραφικά του original, δεν θα ξενίσει τον παίκτη στην Amiga, κάτι που το καθιστά ιδιαίτερα ελκυστικό. Για τους φίλους της γαλλικής γλώσσας, υπάρχει έκδοσή του και σε αυτή. Το Imperial ανήκει στην κατηγορία shareware και δημιουργός του είναι ο Jean-Marc Boursot.

Animan 5.0
(AMIGA)



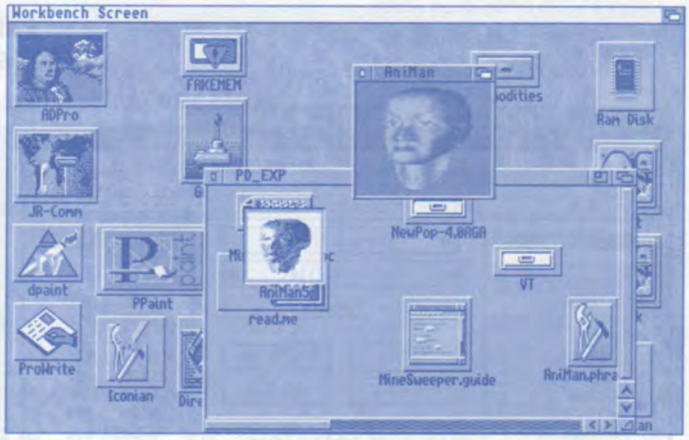
Πρόκειται για ένα εντυπωσιακό πρόγραμμα. Καταρχήν, χρειάζεστε έναν sound sampler συμβατό με Perfect Sound 3, Audio Master (Audio Magic) ή Generic. Δεύτερον, ένα μικρόφωνο για τον sampler σας. Τρίτον, μερικά αρχεία από το Workbench 2.0. Τέταρτον, μια Amiga με 3.0 και, τέλος, το Animan 5.0. Τώρα έχετε όλα τα "συστατικά" για να φτιάξετε ένα σύστημα αναγνώρισης φωνής που, αν έχετε και κάποιες γνώσεις προγραμματισμού, μόνο η φαντασία σας μπορεί να σας περιορίσει! Το Animan, λοιπόν, είναι ένα "μικρό" πρόγραμμα, το οποίο μπορεί να χρησιμοποιήσει έναν sampler για να αναγνωρίσει μικρές φράσεις διάρκειας 4-5 δευτερολέπτων και να εκτελέσει ανάλογα κάποιες εντολές, τις οποίες έχει προκαθορίσει ο χρήστης. Πώς γίνεται αυτό; Μέσω του προγράμματος, ο χρήστης ορίζει μία προς μία τις εντολές που θέλει να δίνει στον υπολογιστή, εκφωνώντας τες τρεις φορές την καθεμία από το μικρόφωνο. Στη συνέχεια, ορίζει τις εντολές που θέλει να εκτελούνται, μόλις δίνει κάποια από αυτές τις φράσεις. Την επόμενη φορά που θα πει κάτι από το μικρόφωνο, αυτό θα συγκριθεί με τις φράσεις που έχει δώσει και αν ανιχνευτεί ομοιότητα, θα εκτελεστεί η αντίστοιχη εντολή. Οι εντολές που μπορούν να οριστούν είναι κλασικές εντολές του CLI, με

Public Domain

τη βοήθεια όμως της εντολής RX, ουσιαστικά, το Animan μπορεί να κατευθύνει κάθε πρόγραμμα-εφαρμογή που χρησιμοποιεί AREXX. Για παράδειγμα, το χρησιμοποίησα με το ART DEPARTMENT και τα αποτελέσματα ήταν πολύ εντυπωσιακά! Άλλο να δείχνεις με το ποντίκι και άλλο να λες τι θέλεις να κάνεις.

Το "πακέτο" εκτός από το Animan 5.0 περιέχει και ένα δεύτερο κομμάτι, εξίσου σημαντικό για όσους ασχολούνται με προγραμματισμό: τη βιβλιοθήκη voice.library, η οποία χρησιμοποιείται από το ίδιο το Animan για να του δώσει τις προαναφερθείσες δυνατότητες αναγνώρισης φωνής. Μαζί με τη βιβλιοθήκη προσφέρεται και ένα μικρό αρχείο, το οποίο περιγράφει κάθε ρουτίνα και κλίση της, ώστε να μπορεί να χρησιμοποιηθεί εύκολα από τους προγραμματιστές (ιδίως C και Assembly).

Μέσω αυτής μπορεί κάποιος να προσθέσει, με πολύ απλές κλίσεις, πάρα πολλές δυνατότητες αναγνώρισης εντολών και να δώσει μια διαφορετική υφή στα προγράμματά του. Ξαφνιάζει η πληρότητα της βιβλιοθήκης αυτής σε συναρτήσεις για κάθε δυνατή εφαρμογή, ενώ ο τρόπος με τον οποίο αναπτύσσεται δίνει στον προγραμματιστή μια ιδέα για το πώς λειτουργεί ο αλγόριθμος αναγνώρισης φωνής που χρησιμοποιείται. Σίγουρα υπάρχουν και προβλήματα, για παράδειγμα να



μπερδέψει δύο παρόμοιες φράσεις/λέξεις, ή να μην μπορεί να αναγνωρίσει κάποια εντολή.

Σε γενικές γραμμές, όμως, το Animan και η βιβλιοθήκη voice.library αποτελεί ξεχωριστή εμπειρία για όσους έχουν sampler. Μάλιστα, δεν είναι άσχημη ιδέα να αρχίσουμε να σκεφτόμαστε σοβαρά τα προγράμματα με τα οποία θα επικοινωνούμε μέσω φωνής! Το καταπληκτικό αυτό δημιούργημα έρχεται από τον Richard Horne και αξίζει να αγοράσει κάποιος sampler για να το δει!

DocDump 3.6

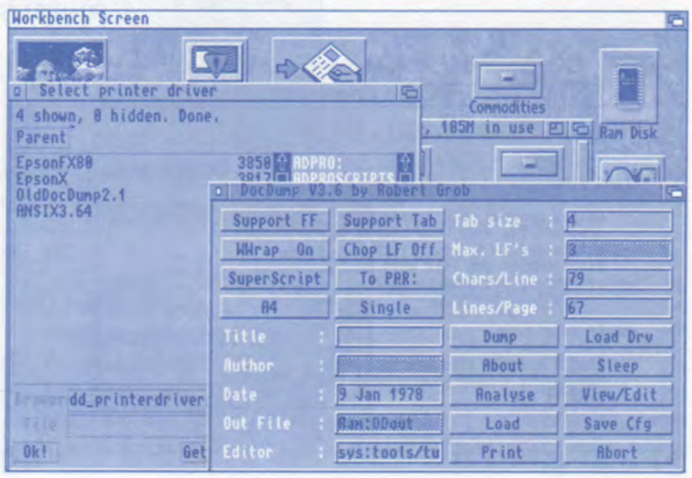
(AMIGA)



Το DocDump είναι ένα μικρό "εργαλείο" για όσους θέλουν να τυπώνουν μεγάλα κείμενα με σημαντική οικονομία χαρτιού. Το μυστικό είναι ότι χρησιμοποιεί πολύ μικρή γραμματοσειρά, με αποτέλεσμα να μπορεί να τυπώσει μέχρι τέσσερις κανονικές σελίδες στη μία επιφάνεια μιας κόλλας A4.

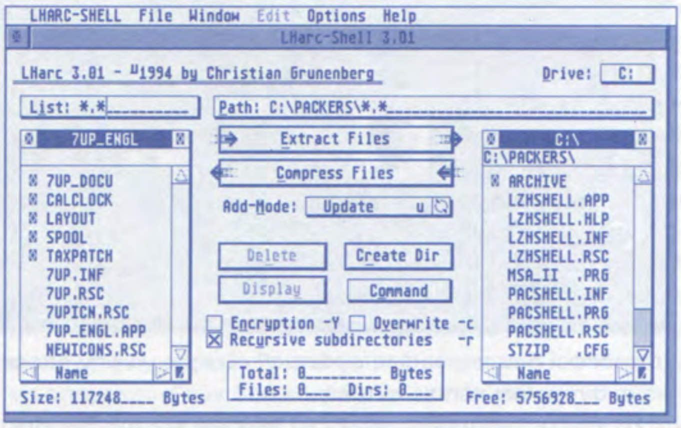
Αυτό συνεπάγεται σημαντική οικονομία χαρτιού, αν και τα πολύ μικρά γράμματα σε κάποιους θα φανούν δυσανάγνωστα. Με ένα ειδικό mode, το DocDump μπορεί να τυπώνει διπλής όψεως φυλλάδια, βάζοντας έτσι 8 σελίδες πάνω σε μια κόλλα A4. Τυπώνει μάλιστα με τέτοιον τρόπο, ώστε να τυπώνεται πίσω από κάθε σελίδα η σωστή, κάνοντας έτσι πολύ απλή τη δημιουργία φυλλαδίων διαστάσεων 5.5x4 ίντσες.

Το πρόγραμμα αυτό είναι ιδανικό, όταν για παράδειγμα κάποιος κατεβάζει ατελείωτα listings ή κείμενα από βάσεις ή θέλει να κατασκευάσει μικρά "βιβλιαράκια", και έλειπε από την Amiga, αφού στο χώρο του UNIX και των συμβατών ήδη υπάρχουν αρκετά. Το δικό μας όμως έχει να επιδείξει, πέρα από την πολύ γρήγορη εκτύπωση, ένα πολύ φιλικό user interface με πολλές παραμέτρους. Το DocDump ανήκει στην κατηγορία shareware και καταβάλλοντας 7 λίρες στο συγγραφέα του, Robert Grob, γίνεται 100% νόμιμα δικό σας.



Public Domain

LHARC
(Atari ST/STE/TT/Falcon)





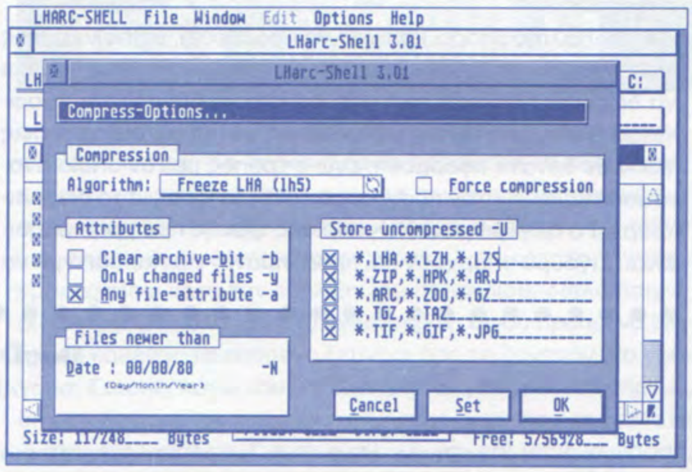
Σε προηγούμενο τεύχος του Pixel είχαμε παρουσιάσει ένα εύχρηστο και φιλικό ZIP Shell (STZIP) που επέτρεπε την ανώδυνη συμπίεση/αποσυμπίεση αρχείων ZIP. Κατά τα φαινόμενα το ZIP δεν είναι η δημοφιλέστερη μορφή συμπίεσης στο χώρο του Atari.

Το ARC έχει εγκαταλειφθεί προ καιρού, αλλά το LZH κάνει μια δυναμική επανεμφάνιση, γεγονός στο οποίο συνέβαλε η κατασκευή του LHARC Shell, ενός utility παρόμοιας φιλοσοφίας με το STZIP, το οποίο χειρίζεται με χαρακτηριστική ευκολία τα αρχεία LZH.

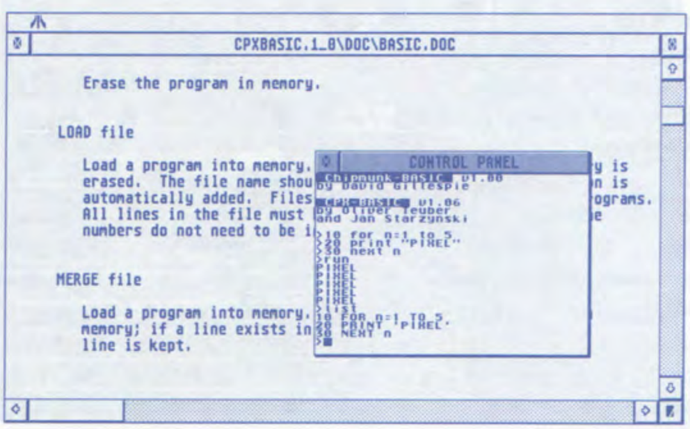
Δεν χρειάζεται πλέον να απομνημονεύετε παραμέτρους και να ταλαιπωρείστε με TTP (TOS Take Parameters) προγράμματα. Το LHARC Shell σας επιτρέπει να συμπιέσετε ή να αποσυμπιέσετε αρχεία κυριολεκτικά εν ριπή οφθαλμού, ενώ ο βαθμός συμπίεσης ξεπερνά σε ορισμένες περιπτώσεις αυτόν του ZIP.

Το user interface είναι καλαίσθητο και ακολουθεί το σχεδιασμό του STZIP. Υπάρχουν δηλαδή δύο file selectors, εκείνος όπου φορτώνονται και εμφανίζονται τα αρχεία LZH και εκείνος όπου επιλέγεται το directory αποσυμπίεσης.

Στην CompuLink θα βρείτε την τελευταία έκδοση (v3.01) στο αρχείο lharcsh.tos



CPX Basic
(Atari ST/STE/TT/Falcon)





Οι νοσταλγοί της Basic έχουν άλλη μια ευκαιρία να προγραμματίσουν στην αγαπημένη τους γλώσσα. Η CPX Basic είναι ένας interpreter της γνωστής Basic σε μορφή CPX. Για να τη χρησιμοποιήσετε θα πρέπει να έχετε φυσικά την accessory XCONTROL και να μεταφέρετε το ανάλογο, με το hardware, CPX στον ειδικό, γι' αυτόν το σκοπό, folder. Αφού ενημερώσετε το XCONTROL για την πρόσθεση του νέου CPX, μπορείτε να προγραμματίσετε άμεσα ή να πειραματιστείτε με έτοιμα sources. Οσοι έχουν Falcon με μαθηματικό συνεπεξεργαστή ή TT θα βρουν ειδική έκδοση για 68030 και 68881.

CPX και sources βρίσκονται στην CompuLink στο αρχείο cpxbasic.zip.

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

COMPUTERS

ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟ! Amiga 500 με: οθόνη 1084S, μνήμη 1MB, 2ο drive, 250 δισκέτες, δισκετοθήκη, mouse μόνο 150.000. Αλέξανδρος, τηλ.: (031) 412839.

SOFTWARE

AMIGA CLUB. Εγγραφή 5000 - Gamedisk 130 δρχ., Συλλογή 7.500 + δισκετών. Παράδοση κατ' οίκον, αντικαταβολές. "THE GREEK SOFTWARE". Νίκος - Σταύρος Αγγελόπουλος, Παρασκευοπούλου 39, Ν. Σμύρνη. Τηλ.: 9303657.

*** AMIGA ***
1. ΕΠΩΝΥΜΗ + GAME, UTILITY 250.
2. ΔΩΡΕΑΝ ταχυδρομικά.
3. Παράδοση ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ.
4. JOYSTICKS, ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ, DRIVES.

Σινανάς Κώστας, Δράμας 143, 104 43 Σεπόλια, Αθήνα. Τηλ.: 5137814.

AMIGA GAMEDISK 230 δρχ.! Προσφορές για ποσότητα. ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ 5.000 δρχ., παράδοση ΣΠΙΤΙ, αντικαταβολές. "THE GREEK SOFTWARE", Νίκος - Σταύρος Αγγελόπουλος, Παρασκευοπούλου 39, Ν. Σμύρνη. Τηλ.: 9303657.

PC games + utilities. Ολοι οι τελευταίοι τίτλοι σε προγράμματα και παιχνίδια. Τώρα παραλαβές κάθε εβδομάδα από τρία γκρουπ. Game + Disk = 500 δρχ. Αντικαταβολή παντού, παράδοση κατ' οίκον. Πολυχρονίου Μίμης, Μ. Μπότσαρη 17, Αιγάλεω. Τηλ.: 5983717, 5987587.

***** ELECTRON *****
AMIGA, SEGA, NINTENDO
- Δωρεάν ηλεκτρονικός κατάλογος.
- Αυθημερόν παραδόσεις.
- Πανελλαδικές αποστολές.
- Συνδρομές: 50 δρχ.
- Δισκέτες 3,5": 93 δρχ.

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ
- A1200 + 6 ORIGINAL + 20 ΔΙΣΚΕΤΕΣ + καθοριστική + SCART + MOUSEPAD = 115.000 δρχ.
- Σκληρός 340 MB + KIT + εξ. drive + Τοποθέτηση = 130.000 δρχ.
- CD-32 = 109.000 δρχ.
- SEGA MEGADRIVE II = 38.000 δρχ.
- SNES = 44.000 δρχ.
- JOYSTICK PACMAN = 5.500 δρχ.
- ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ

ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΣ ΝΙΚΟΣ, ΠΡΑΞΙΤΕΛΟΥΣ 197, 185 35 ΠΕΙΡΑΙΑΣ. ΤΗΛ.: 4532098.

Amiga games, προγράμματα, manuals. Από 200 δρχ. Συνδρομή 5.000 δρχ. Παράδοση σε 1 ώρα. Τσιάκαλος Μίλτος, Γκύζη 12. Τηλ.: 6431360, 6447595.

***** AMIGA MEGA SOFTWARE *****
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ 50 δρχ. Diskgames 250 δρχ. Πανελλήνιες αντικαταβολές. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΠΙΤΙ. ΔΩΡΟ ΕΚΠΛΗΞΗ σε όλους. Παναγιωταρέας Πάνος, Λεβαδείας 5, Αμπελόκηποι. Τηλ.: 7779986 (Πάνος), 2318464 (Σούλα).

AMIGA SOFTWARE: Gamedisk 300. Παράδοση ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ - ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ - ΔΩΡΕΑΝ. Αντικαταβολές - Συνδρομές. Αντικατάσταση σε περίπτωση βλάβης. Παλαιοδήμος Αρης, Ζερβουδάκη 56. Τηλ.: 8315442.

***** EKTOR - SOFT *****
AMIGA - PC SOFTWARE.
Τεράστια συλλογή GAMES - UTILITIES, συνεχής ανανέωση από ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ. ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ από 5.000 δρχ.! Τώρα και σε ΒΙΝΤΕΟΚΑΣΕΤΑ!!! ΤΑΧΥΤΑΤΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ - παράδοση ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ στο σπίτι χωρίς επιβάρυνση. ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΔΩΡΕΑΝ! ΔΙΣΚΕΤΕΣ 3.5 ιντσών από 98 δρχ.
ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ HARDWARE:
Amiga 1200: 115.000 δρχ.
Amiga 600: 67.000 δρχ.
Amiga CD-32: 110.000 δρχ.
Video Backup System: 15.000 δρχ.
Επίσης, ΑΓΟΡΕΣ - ΠΩΛΗΣΕΙΣ - ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ computers & περιφερειακών. Καψούλης Εκτορας, Ουίλιαμ Κινγκ 21, Πλ. Κολιάτσου, Αθήνα. Τηλ. (και Fax): 8612475.

***** DIGITAL SOFTWARE *****
Ηρθε επιτέλους το μεγαλύτερο Software House για AMIGA σε όλη την Ελλάδα.
- Δωρεάν πλήρης ενημερωμένος κατάλογος.
- Η μεγαλύτερη ποικιλία προγραμμάτων.
- Ταχύτατο δίκτυο αντικαταβολών.
- Καινούριες παραλαβές για A1200.
- 100% αξιοπιστία στην εγγραφή των προγραμμάτων.
- Ενισχυμένη ταχυδρομική συσκευασία.

Μάρρης Αγγελος, Τ.Θ. 53034, 142 10 Ν. Ιωνία. Τηλ.: 2876306, 2876251.

AMIGASTATIONPD: A500 - 1200: Utilities, Demos, Ham-Ham8 Pics, Music, Demomaker2 (ελλ. οδηγίες), Fredfish, VIDEOCOLLECTION (γάμοι, εκδηλώσεις), VIDEOBACKUP (ελλ. οδηγίες), Hackingtools, Crunchers, Hardware αντιγραφικά, κλειδωτήρια, τροφοδοτικά. Θεόφιλος. Τηλ.: 8617222 (7-9 μ.μ.).

KS AMIGA CLUB. GAMEDISK 200 δρχ. Φτηνές συνδρομές. Αντικαταβολές παντού. Καστρίτης Κώστας, Δερβενακίων 19, 201 00 Κόρινθος. Κώστας - Σπύρος. Τηλ.: (0741) 85546.

AMIGA VISION CLUB
GAMEDISK 250 συνδρομή 50. Συνεχής ανανέωση. ΔΩΡΕΑΝ ΠΑΡΑΔΟΣΗ κατ' οίκον. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ επαρχία. Αλεξανδρόπουλος Διονύσιος, Ευζώνων 119, Χαλάνδρι. Τηλ.: 6847653.

AMSTRAD 6128, Τεράστια συλλογή 2.500 GAMES. ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ, ΠΡΟ-ΠΟ. Αντικαταβολές παντού. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ. Μπόλλας Μάκης, Κόρακα 14, Αθήνα. Τηλ.: 8314078.

GREEKLINE AMIGA. Τα πάντα για την AMIGA. GAMES - DEMOS - UTILITIES. Τώρα παράδοση και με MODEM. 2 φορές την ΕΒΔΟΜΑΔΑ. ΑΜΕΣΗ ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΙ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ. ΤΙΜΗ ΕΚΠΛΗΞΗ, ΟΛΟ το 24ΩΡΟ. ΝΙΚΟΣ, ΤΗΛ.: 2813714, 2822141.

IRON SOFT-AMIGA GAMES.
ΕΓΓΥΗΜΕΝΗ εγγραφή σε ΕΠΩΝΥΜΗ μόνο με 250 (150) δρχ. Δωρεάν κατάλογος. Γκούτσης Δημήτρης, Νικοτσαρά 6, 412 23 Αγ. Κωνσταντίνος, Λάρισα. Τηλ.: (041) 288704.

ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ AMIGA CLUB:
Εχουμε όλα τα ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ UTILITIES για AMIGA. Παράδοση κατ' οίκον, αντικαταβολές ΠΑΝΤΟΥ!!! Αντωνόπουλος Μανώλης, Ελλης 131. Τηλ.: 5743080.

***** Amiga User Club *****
Game + Disk 300 δρχ. Συνδρομές 200 δρχ. Φανταστική προσφορά. Στις 25 disks δώρο 5. Συνεχής ανανέωση από Γερμανία, Αμερική. Αντικαταβολές παντού. Ταχύτητα εξυπηρέτησης. Εγγυημένο φόρτωμα. Δωρεάν κατάλογος. Αβραμίδης Γιώργος, Εργασίας 5, Ν. Ιωνία. Τηλ.: 2844626.

COMMODORE 64
Πωλούνται παιχνίδια κασέτα - δισκέτα. Τιμές καταπληκτικές. Χιλιάδες τίτλοι. Πωλούνται PC, JOYSTICKS, MOUSE. Πετράκης Μιχ., Φοίνικος 10, Πειραιάς. Τηλ.: 4181420.

Φίλοι της AMIGA, μήπως ψάχνετε ακόμα για την καλύτερη και γρηγορότερη εξυπηρέτηση;
Ελάτε σε μας, ελάτε στην ΠΗΓΗ. Παραλαμβάνουμε καθημερινά με modem μεγάλη ποικιλία προγραμμάτων. Γιατί, αν θέλετε να είστε οι καλύτεροι, συνεργαστείτε με εμάς που είμαστε οι πιο γρήγοροι. Τηλεφωνήστε στο 7221531 και ζητήστε το ΛΟΥΗ. Λοΐζος Λοΐζος, Αναλήψεως 15, Βύρωνας.

***** ΠΕΤΡΟΥΠΟΛΗ - AMIGA - SOFTWARE *****
TOP - Games - Demos - Utilities.
* Μηνιαία ανανέωση 300+ ΔΙΣΚΕΤΩΝ!!! με τη συνεργασία των καλύτερων ομάδων της Ευρώπης.
* ΤΑΧΥΤΑΤΟ δίκτυο ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ και ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΩΝ σε όλη την ΕΛΛΑΔΑ.
* SUPERΣΥΝΔΡΟΜΗ 150 disks 5.000 δρχ. Συνδρομές σε VIDEOΚΑΣΕΤΑ.
* Video backup, System 10.000.
* Δωρεάν κατάλογος.
Στεργίου Βασίλης, Μακεδονίας 31, 132 31 Πετρούπολη, Αθήνα. Τηλ.: 5012307.

ATARI ST/TT/FALCON: ΟΛΟΙ ΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ATARI ΥΠΟΣΤΗΡΙΖΟΝΤΑΙ ΑΠΟ ΕΜΑΣ, ΠΛΗΡΗΣ ΣΕΙΡΑ SOFTWARE, ΠΑΝΩ ΑΠΟ 5.000 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΚΑΙ ΣΥΝΕΧΗΣ ΑΝΑΝΕΩΣΗ ΑΠΟ ΕΥΡΩΠΗ: UTILITIES, ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ, GAMES, MIDI, ΣΤΙΣ ΤΕΛΕΥΤΑΙΕΣ VERSIONS ΜΕ ΟΔΗΓΙΕΣ. ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΠΑΝΤΟΥ. ΔΕΧΟΜΑΣΤΕ ΚΑΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ. ΓΙΑΝΝΗΣ - ΤΑΚΗΣ ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ, ΤΗΛ.: 6817379. ΤΩΡΑ ΚΑΙ TOS 2.06 ΣΕ EPROMS ΓΙΑ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ STE!

Amiga. Τεράστια συλλογή προγραμμάτων. Συνεχής ανανέωση από το εξωτερικό!!! Συνδρομές (150 disks) 7.500!!! Παράδοση ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ στο σπίτι, χωρίς επιβάρυνση, ΤΑΧΥΤΑΤΟ δίκτυο αντικαταβολών!!! Computers, περιφερειακά σε εκπληκτικές τιμές. Πλήρης κατάλογος ΔΩΡΕΑΝ. Ektor Soft. Χίλιοι και ένας λόγοι για να μας προτιμήσετε. Καψούλης Εκτορας, Ουίλιαμ Κινγκ 21, Κ. Πατήσια. Τηλ.: 8612475, 8618368.

***** AMIGA COLLECTION CLUB *****
GAMEDISK 250 δρχ. σε επώνυμη δισκέτα. Συνδρομές 50 δρχ. + DISC. Αντικαταβολές - ΑΜΕΣΗ παράδοση. Δωρεάν κατάλογος.
Συνδρομή σε VIDEOKASSETTE. Δισκέτες NAME - NONAME σε εκπληκτικές τιμές. (7.20 - 1.44) AMIGA 1200 106.000 δρχ. Κουμαριανός Γιώργος, Κοιμ. Θεοτόκου 2, Νέα Λιόσια. Τηλ.: 2314220.

Amiga & Atari. Games και Utilities. Ολοι οι τελευταίοι τίτλοι. Game + Disk = 250 δρχ. Αντικαταβολές παντού, παράδοση κατ' οίκον. Πολυχρονίου Μίμης, Μ. Μπότσαρη 17, Αιγάλεω. Τηλ.: 5987587, 5983717.

ΓΕΝΙΚΑ

ΤΟΥΡΝΟΥΑ μονομάχων στο BARBARIAN. Γιώργος, Τετάρτη 7-9 μ.μ. Ο νικητής λαμβάνει χρηματικά ποσά. Τηλ.: 2460170.

***** ATHENS DISK CENTER *****
3.5" Name = 95, Noname = 85, Name 1,44 = 170! 100% ERROR FREE! Τηλ.: 5012307.

CD CLUB προσφέρει περιφερειακά, δισκέτες, drives, SoundBlaster, 386, 486, Amiga, επεκτάσεις, σε φανταστικές τιμές. Μουσικά CD heavy, techno κ.λπ., από 1.000 δρχ. Σπύρος. Τηλ.: 8325006.

M & M COMPUTER SHOP.
Πωλήσεις - ανταλλαγές. Amiga 50.000, 386 80.000. Περιφερειακά, επισκευές. (Απίστευτες τιμές.) Τηλ.: 6432424.

ΚΑΡΤΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Θα ήθελα να εγγραφώ συνδρομητής στο περιοδικό PIXEL (11τεύχη).
Τιμή τεύχους: 800 δρχ.
❑ ΙΔΙΩΤΗΣ 7.900 δρχ.
❑ ΦΟΙΤΗΤΗΣ 7.000 δρχ. (Αρ. Δελτ. Φοιτ. Ταυτ. ....)
❑ Ν.Π.Δ.Δ. ή ΕΤΑΙΡΙΑ ή ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ 12.000 δρχ.
❑ Έστειλα την επιταγή Νο .... με το ποσό των ....δρχ.
❑ Χρεώστε το ποσό των .... στην κάρτα μου
❑ VISA ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ
❑ MASTERCARD ❑ DINERS
❑ EUROCARD
(Αριθμός κάρτας..Ημ/νία λήξεως.................)

ΕΚΠΤΩΣΗ 10%

Υπογραφή ....

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....

....

Τ.Κ. ....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ..................................ΗΛΙΚΙΑ.................................

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΣΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Νο ....

ΚΑΡΤΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Τώρα μπορείτε να μάθετε περισσότερα για τις εταιρείες, τα προϊόντα και τις υπηρεσίες που διαφημίζονται στο PIXEL, εντελώς δωρεάν και χωρίς καμιά υποχρέωσή σας.
Το μόνο που έχετε να κάνετε, είναι να σημειώσετε με κύκλο τον αριθμό σελίδας που σας ενδιαφέρει, να συμπληρώσετε το κουπόνι και να το ταχυδρομήσετε στη διεύθυνση του περιοδικού. Το Τμήμα Εξυπηρέτησης Αναγνωστών αναλαμβάνει, για λογαριασμό σας, όλα τα υπόλοιπα. Μέσα σε λίγες μέρες, θα σας έχουν σταλεί απο τις αντιπροσωπίες οι πληροφορίες που ζητάτε.

ΑΡ. ΤΕΥΧΟΥΣ ____________________
ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________________
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________________
Τ.Κ. ____________ ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ____________________
ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ____________________

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81
82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113
114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129
130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145
146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161
162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177
178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193
194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε την αγγελία σας στον παρακάτω πίνακα. Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Στο διάστημα που μεσολαβεί ανάμεσα σε δύο λέξεις, αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά, χρησιμοποιώντας κεφαλαία, μόνο για κάποιες λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Σε περίπτωση που κάποια αγγελία είναι γραμμένη ολόκληρη με κεφαλαία, θα δημοσιεύεται με πεζά, ή θα επιβαρύνεται με προσαύξηση 50%.

Αγγελίες μέχρι 15 λέξεις χρεώνονται 5.000 δρχ. έκαστη. Για κάθε λέξη επιπλέον το κόστος επιβαρύνεται με 500 δρχ. Οι αγγελίες με πλαίσιο και φόντο επιβαρύνονται με αύξηση κατά 100% της αρχικής τους τιμής, ενώ, αγγελίες που ξεχωρίζουν απ' όλες τις άλλες, κατά 400%.

Στείλτε τις αγγελίες σας μέχρι τις 10 του μήνα που προηγείται (σφραγίδα ταχυδρομείου) από αυτόν που θα κυκλοφορήσει το τεύχος, στο οποίο θέλετε να δημοσιευθούν. Το κουπόνι πρέπει να συνοδεύεται απαραίτητα από ταχυδρομική επιταγή που να καλύπτει το ποσόν.

Προς το περιοδικό PIXEL (τμήμα αγγελιών) Λ. Συγγρού 44, ΤΚ 117 42 Αθήνα

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ

❑ **Computers**
❑ **Software**
❑ **Περιφερειακά**
❑ **Γενικά**

Σημειώστε με x το τετράγωνο της κατηγορίας που επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________________
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________________
ΚΟΣΤΟΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ ____________ ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ ________ ΤΗΛ. ____________
ΑΡΙΘ. ΤΑΧΥΔΡ. ΕΠΙΤΑΓΗΣ ____________ ΗΜ/ΝΙΑ ____________

❑ Χρεώστε το ποσό των..............δρχ. στην κάρτα μου ❑ VISA ❑ MASTERCARD ❑ EUROCARD ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ

Αριθμός κάρτας.. Ημ/νία λήξεως.....................

Υπογραφή...

1.

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

2.

ΤΜΗΜΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

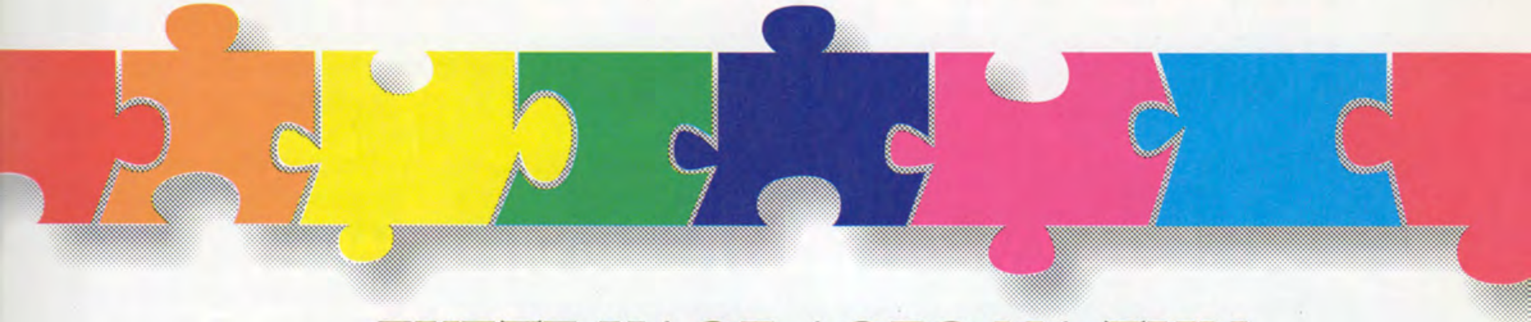
3.

ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

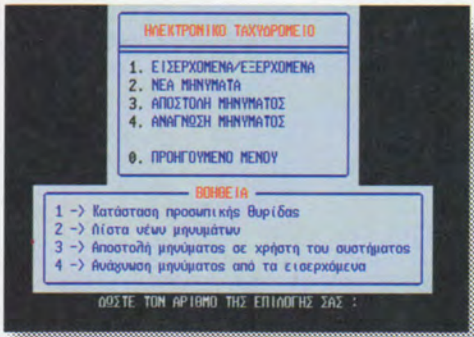
ΑΝΑΖΗΤΑΤΕ ΤΗΝ ΙΔΑΝΙΚΗ ΓΡΑΜΜΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ!



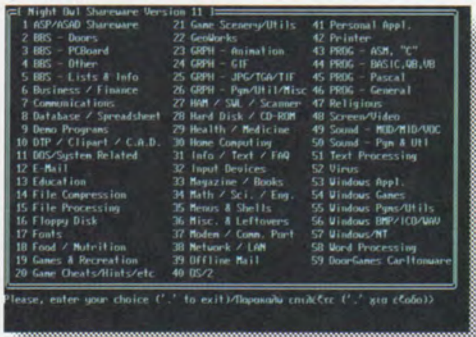
... ΕΧΕΤΕ ΚΑΘΕ ΛΟΓΟ ΝΑ ΤΗΝ ΑΠΟΚΤΗΣΕΤΕ, ΣΗΜΕΡΑ

ΚΑΙ ΤΩΡΑ ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕ ΤΟ INTERNET
Ζητήστε περισσότερες πληροφορίες

CompuLink
Basic Pack



ELECTRONIC MAIL



DOWNLOADING SOFTWARE

Το πακέτο συνδρομής **BASIC PACK** σάς συνδέει τώρα με τις πιο σύγχρονες υπηρεσίες Επικοινωνίας και Υποστήριξης της CompuLink. Έτσι, 24 ώρες το 24ωρο, έχετε αυτό που ζητάτε: Απεριόριστη Ελευθερία στην Επικοινωνία σας!

- Real time επικοινωνία
- Το πιο αξιόπιστο, γρήγορο και αδιάλειπτο ηλεκτρονικό ταχυδρομείο.
- Μοναδικές δυνατότητες downloading software από μιά μεγάλη σειρά CD-ROM.
- On Line τηλεαγορές.
- Συναναστροφές και συζητήσεις on-line

Αποκτήστε σήμερα το **BASIC PACK**, το βασικό πακέτο συνδρομής της CompuLink, με μηνιαίο κόστος 3.000 δρχ.

Η ΑΠΟΛΥΤΗ ΕΛΕΥΘΕΡΙΑ ΤΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΣΑΣ ΣΤΗΡΙΖΕΙ ΤΗΝ ΕΠΙΛΟΓΗ ΣΑΣ!

Για περισσότερες πληροφορίες ή για την αποστολή αίτησης εγγραφής συνδρομητή, ταχυδρομήστε το κουπόνι ή τηλεφωνήστε μας.

COMPULINK HOTLINE
Τηλ.: 9225520, κ. Ράπτη

ΚΟΥΠΟΝΙ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ & ΑΙΤΗΣΗΣ ΕΓΓΡΑΦΗΣ

Προς **COMPULINK** ON-LINE INFORMATION SERVICES Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

ΕΠΩΝΥΜΟ.. ΟΝΟΜΑ ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ.................................... ΤΥΠΟΣ Η/Υ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.................................... Τ.Κ. .... ΤΗΛ.: .... ΗΛΙΚΙΑ: ....



King of the MONSTERS 2





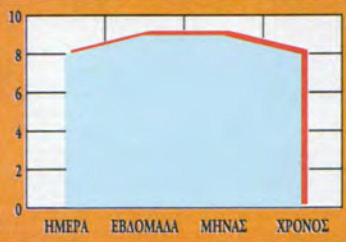
Δεν χρειάζεται, φυσικά, να σας πούμε ότι οι ξυλοδαρμοί τώρα τελευταία έχουν γίνει μόδα. Τα περισσότερα παιχνίδια που κυκλοφορούν για κονσόλες ανήκουν στην κατηγορία των beat'em up. Ετσι, ακολουθώντας το πνεύμα της εποχής, θα σας παρουσιάσουμε ακόμα ένα παιχνίδι που περιέχει πολύ "ξύλο". Το King of the Monsters 2 είναι ένα κλασικό παιχνίδι του είδους, το οποίο θα σας προσφέρει έντονες στιγμές περιπέτειας, δράσης και συγκινήσεων. Ολες αυτές τις συγκινήσεις μπορούν φυσικά να τις χαρούν δύο παίκτες, όπως συμβαίνει άλλωστε και στα περισσότερα παιχνίδια του είδους. Ετσι, μπορείτε να παίξετε αυτή τη φορά με σύμμαχο κάποιο φίλο σας. Αυτό γιατί αυξάνονται κατά πολύ η αντοχή και η εθιστικότητα, όταν έχετε να αντιμετωπίσετε ένα δύσκολο ηλεκτρονικό εχθρό με σύμμαχό σας ένα φίλο.

Η υπόθεση της περιπέτειας είναι απλή, όπως και στα περισσότερα παιχνίδια του είδους. Ετος 1999: Αυτή τη φορά η Γη απειλείται από εξωγήινα τέρατα. Από έναν προηγούμενο πόλεμο τρία τέρατα, τα οποία απειλούσαν τη Γη, επέζησαν και -θέλοντας και μη- γίνονται κατά κάποιον τρόπο σύμμαχοι για την εξόντωση της εξωγήινης απειλής. Εσείς το μόνο που έχετε να κάνετε -όπως πάντα άλλωστε- είναι να καταστρέφετε ό,τι βρίσκετε γύρω σας, από γέφυρες, σπίτια, ανθρώπους, τρένα μέχρι τέρατα. Το παιχνίδι αποτελείται από διάφορα επίπεδα. Κάθε επίπεδο κρύβει πολλούς κινδύνους για εσάς. Ετσι, για να τελειώσετε ένα επίπεδο θα πρέπει να αντιμετωπίσετε πολλούς εχθρούς, όπως αεροσκάφη, ελικόπτερα, διάφορα τερατάκια και άλλα πολλά. Στο τέλος κάθε επιπέδου υπάρχει ο "master", εχθρός του επιπέδου, ο οποίος είναι αρκετά δύσκολο να εξοντωθεί. Η περιπέτεια σας δίνει ακόμα τη δυνατότητα να επιλέξετε ως ήρωά σας ένα από τα τρία τέρατα (Super Geon, Atomic Guy, Cyber Woo), το καθένα εκ των οποίων έχει διαφορετικές επιδόσεις και ικανότητες. Ετσι, καλό είναι, προτού αρχίσετε το παιχνίδι, να διαβάσετε το είκοσι σελίδων manual το οποίο περιέχει πολύτιμες πληροφορίες. Οι κινήσεις, τις οποίες υποστηρίζει το King of the Monsters 2, είναι πάρα πολλές, σε σημείο κάποιες φορές να μπερδεύεστε. Με λίγη προπόνηση, όμως, γίνεται πιο εύκολο. Σε ό,τι αφορά τα γραφικά, είναι πραγματικά "το κάτι άλλο". Τα sprites έχουν μεγάλο μέγεθος, φυσική και ικανοποιητική ταχύτητα. Τα ηχητικά εφέ είναι πλούσια και συμβάλουν θετικά στην ατμόσφαιρα και τη γενική εικόνα του παιχνιδιού. Αν όλα τα προαναφερθέντα είναι όσα ψάχνετε σε ένα παιχνίδι, τότε το King of the Monsters 2 είναι ένα παιχνίδι για εσάς.

Του Θ. Ραφτόπουλου

ΕΙΔΟΣ	BEAT'EM UP
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	SNK

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Από τη στιγμή που υπάρχει η δυνατότητα για δύο παίκτες, δύσκολα θα το βαρεθείτε.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: merlin.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πραγματικά "το κάτι άλλο".

ΓΡΑΦΙΚΑ 95%

Τα ηχητικά εφέ του King of the Monsters 2 είναι σίγουρο ότι θα σας εντυπωσιάσουν.

ΗΧΟΣ 92%

Στην αρχή θα σας φανεί αρκετά δύσκολο, έπειτα όμως από κάποια εξοικείωση τα πράγματα θα είναι πολύ πιο εύκολα.

GAMEPLAY 93%

Ενα από τα παιχνίδια που θα πρέπει οπωσδήποτε να δείτε.

ΓΕΝΙΚΑ 94%

ΚΡΑΤΗΣΤΕ ΨΗΛΑ ΤΗΝ ΑΔΡΕΝΑΛΙΝΗ ΣΑΣ!

... ΜΕ ΤΗΝ ΑΤΕΛΕΙΩΤΗ ΨΥΧΑΓΩΓΙΑ ΠΟΥ ΣΑΣ ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ ΤΟ GAMES PACK

CompuLink *Games Pack*

ΚΑΙ ΤΩΡΑ ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕ ΤΟ INTERNET
Ζητήστε περισσότερες πληροφορίες



AIR WARRIOR



FEDERATION II

... Το πακέτο συνδρομής που σας επιτρέπει την άμεση πρόσβαση σε όλα τα single και multi-user games της CompuLink και σας υπόσχεται μερόνυχτα δράσης και μυστηρίου.
Ζήστε σήμερα τις συγκλονιστικές αερομαχίες του εκπληκτικού AIR WARRIOR!
Απογειώστε τη φαντασία σας με το νέο multi-user space fantasy game FEDERATION II, που θα βρίσκεται σε λίγο κοντά σας on-line.
Αν η αίσθηση του κινδύνου σας μαγνητίζει, αποκτήστε σήμερα το GAMES PACK, το συμπληρωματικό πακέτο συνδρομής της CompuLink με μηνιαίο κόστος 2.000 δρχ.
Για περισσότερες πληροφορίες ή για την αποστολή αίτησης εγγραφής συνδρομητή ταχυδρομήστε το κουπόνι ή τηλεφωνήστε μας.

COMPULINK HOTLINE
Τηλ.: 9225520, κ. Ράπτη

ΚΟΥΠΟΝΙ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ & ΑΙΤΗΣΗΣ ΕΓΓΡΑΦΗΣ

Προς **COMPULINK** ON-LINE INFORMATION SERVICES Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

ΕΠΩΝΥΜΟ.. ΟΝΟΜΑ ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ.. ΤΥΠΟΣ Η/Υ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.. Τ.Κ. .... ΤΗΛ.: .... ΗΛΙΚΙΑ: ....





Κάποτε η Rhia ήταν μεγάλη αυτοκρατορία. Τώρα λυμαίνεται από τη διαφθορά και την επιδημία. Τα ποτάμια στερεύουν, τα σπαρτά καταστρέφονται στους αγρούς, τα ζωντανά πεθαίνουν από αρρώστιες. Ανθρωποι έρχονται συνεχώς στον πύργο μου αναζητώντας προστασία, αλλά ακόμα και εγώ δεν μπορώ να κάνω τίποτα. Λίγοι έχουν μείνει ανεπηρέαστοι από το φόβο, σε αυτή τη χώρα. Τα μαγικά μου με έχουν εγκαταλείψει και σύντομα θα υποκύψω στην κατάρα. Σίγουρα δεν είναι έργο της φύσης. Οι δυνάμεις του σκότους ευθύνονται για το χάος αυτό. Τα ξόρκια μου εξοστρακίζονται από μια πανίσχυρη μαγική δύναμη. Είναι τόσο ισχυρή, που δεν μπορώ να ανιχνεύσω ούτε την ύπαρξη αυτού από τον οποίο πηγάζει! Πρέπει να ξεφορτωθείς, λοιπόν, αυτή την κατάρα. Πήγαινε πίσω από τα Βουνά της Σκιάς, στην πάλαι ποτέ ένδοξη γη του Kolchoth, και εντόπισε τα δύο φυλαχτά που θα μας βοηθήσουν στη δύσκολη αυτή ώρα που περνάμε.

Στη συνέχεια πρέπει να κατευθυνθείς προς τα ανατολικά, στη χώρα του Garathor, όπου θα βρεις το χαμένο θεραπευτικό φυλαχτό του Tambor-Rin. Κατόπιν προχώρα νότια, στη γη των Νάνων, στο δάσος του Σιδερένιου Ξύλου, όπου ο μύθος τοποθετεί το Θαυματουργό Πετράδι. Με αυτά θα γιατρέψω τη χώρα από τις πληγές της, προτού την κατακτήσει το σκοτάδι..."

Alamon The Mystic 23-13-24

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Το Legacy of Sorasil είναι ένα RPG, το οποίο διαιρείται σε εννέα σενάρια που "ισχυρίζονται" ότι θα ικανοποιήσουν και τους πιο απαιτητικούς. Δεν πρόκειται για διαφορετικές περιπέτειες, αλλά για αλληλένδετα κομμάτια της εκστρατείας, στόχος της οποίας είναι η απελευθέρωση της Rhia από τις δυνάμεις του σκότους. Πρέπει να συγκεντρωθεί μια τετραμελής ομάδα, η οποία θα φέρει εις πέρας όλη την αποστολή. Θα αντιμετωπίσει τέρατα με παράξενες ικανότητες, θανατηφόρους γρίφους και παγίδες, ενώ θα δοκιμαστούν οι πνευματικές και σωματικές δυνατότητές της στο έπακρο. Στην πορεία, μέσα από τις δοκιμασίες, οι χαρακτήρες θα κερδίζουν εμπειρίες και δύναμη, απαραίτητα στοιχεία για την περάτωση του σκοπού τους, αφού η δυσκολία συνεχώς αυξάνεται. Υπάρχει πληθώρα τοποθεσιών, δασών, μυστικών ναών, κάστρων κ.λπ., όπου θα συναντήσετε διαβολικά παράξενα πλάσματα και θα δοκιμαστούν οι ικανότητές σας...

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Μετά την επιλογή της γλώσσας, εμφανίζεται η βασική οθόνη του Legacy. Από εδώ οι επιλογές είναι τέσσερις: χάρτης/παιχνίδι, τροποποίηση χαρακτήρων, επιλογή χαρακτήρων και LOAD/SAVE. Το πρώτο που πρέπει να κάνετε είναι να επιλέξετε τα τέσσερα μέλη της ομάδας την οποία θα χειρίζεστε στο παιχνίδι. Υπάρχουν διαθέσιμοι χαρακτήρες, από τους οποίους θα πρέπει να κάνετε την επιλογή σας: πατάτε πάνω στις πύλες και με τα βέλη επιλέγετε το χαρακτήρα που θέλετε. Προσέξτε, όμως, ότι η σειρά με την οποία θα τοποθετηθούν οι χαρα-





κτήρες στις πύλες είναι και η σειρά με την οποία θα κινούνται στο παιχνίδι. Ο πρώτος από αριστερά κινείται πρώτος, ο δεύτερος από αριστερά δεύτερος κ.ο.κ. Οπως καταλαβαίνετε, μπορείτε να παρατάξετε τους χαρακτήρες σας με όποιον τρόπο θέλετε, ώστε να σχηματίσετε την επιθυμητή σειρά κίνησης. Μπορείτε να επιλέξετε και λιγότερους από τέσσερις ήρωες, όμως αυτό θα δυσκολεύσει αφάνταστα την περιπέτεια. Πρέπει φυσικά να κάνετε σωστή επιλογή, προκειμένου να έχετε έναν ικανοποιητικό συνδυασμό σωματικής δύναμης και μαγείας. Οι οκτώ χαρακτήρες έχουν αρχικά τα εξής χαρακτηριστικά (μπορούν να τροποποιηθούν στη συνέχεια):

1. Angor the Barbarian: Πολύ ικανός στο σπαθί, εξοπλισμένος με ένα τεράστιο και φορώντας πανοπλία κινείται με ταχύτητα και επιθετικότητα. Η τακτική του στη μάχη είναι πολύ απλή. Αν κάτι κινείται, χτύπα το. Αν δεν κινείται, γύρνα το ανάποδα και ...χτύπα το. Αν τίποτε από τα δύο δεν δουλέψει, μάλλον έπεσες σε ...τοίχο. (Δύναμη 8, Σώμα 8, Επίθεση 7, Αμυνα 7, Αντίληψη 4, Μυαλό 2, Κίνηση 10.)

2. Oakheart the Ranger: Ανθρωπος γεννημένος και μεγαλωμένος στο δάσος, το έχει σαν σπίτι του. Εξοπλισμένος με δυνατή αντίληψη, έχει ως δεύτερη φύση την ανακάλυψη ιχνών και τη μαγεία του δάσους. Δεν τα καταφέρνει, όμως, καθόλου άσχημα με το σπαθί του. (Δύναμη 5, Σώμα 6, Επίθεση 5, Αμυνα 5, Αντίληψη 10, Μυαλό 4, Κίνηση 11.)

3. Haxar the Paladin: Γρήγορος, δυνατός, υπεύθυνος, πιστός, είναι ένας τυπικός ιππότης υπερασπιστής των ιδεών. (Δύναμη 6, Σώμα 8, Επίθεση 7, Αμυνα 6, Αντίληψη 5, Μυαλό 5, Κίνηση 10.)

4. Calorflame the Cleric: Η ιέρεια αυτή είναι ένας ισχυρός σύμμαχος. Οντας καλά εξασκημένη, μπορεί να εξαπολύει σωτήρια ξόρκια για τα μέλη της ομάδας, αλλά λόγω πεποίθησης δεν





μπορεί να χρησιμοποιεί κοφτερά όπλα... (Δύναμη 5, Σώμα 6, Επίθεση 5, Αμυνα 5, Αντίληψη 4, Μυαλό 10, Κίνηση 10.)

5. Grimbeard the Fighter: Ειδικό στα όπλα και στην ανακάλυψη/κάλυψη ιχνών, το ξωτικό αυτό δεν είναι η ιδανική παρέα για συζήτηση... (Δύναμη 9, Σώμα 9, Επίθεση 7, Αμυνα 8, Αντίληψη 7, Μυαλό 2, Κίνηση 6.)

6. Ravenslock the Wizard: Ενας μεγαλοφυής μάγος που με τη βοήθεια των υπερφυσικών ικανοτήτων του επιβάλλεται στους εχθρούς του. Εκεί όπου η ωμή βία θα αποτύχει, ο Ravenslock θα καταφέρει να εξασθενίσει ή και να κατατροπώσει τον αντίπαλο. (Δύναμη 4, Σώμα 4, Επίθεση 4, Αμυνα 2, Αντίληψη 6, Μυαλό 14, Κίνηση 10.)

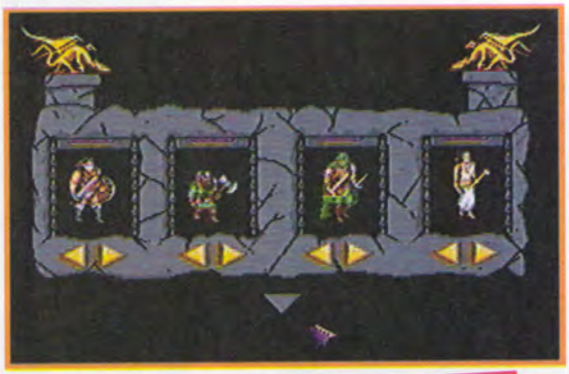
7. Stormbow the Adventurer: Ικανός ξιφομάχος, μπορεί να εξαπολύει ξόρκια με θεραπευτικές ιδιότητες. Ταχύτατα προσαρμοζόμενος σε οποιεσδήποτε συνθήκες λόγω της μεγάλης πείρας του, είναι ένα αξιόλογο μέλος για κάθε ομάδα. (Δύναμη 4, Σώμα 4, Επίθεση 5, Αμυνα 5, Αντίληψη 9, Μυαλό 6, Κίνηση 12.)



8. Celeste the Mystic: Μια πανέμορφη γυναίκα, αρχόντισσα των Στοιχείων και της Γοητείας, με ξεχωριστές μαγικές δυνατότητες, έχει τη βοήθεια των φυσικών φαινομένων. Δεν μπορεί, όμως, να αντεπεξέλθει σε σωματική επίθεση, με αποτέλεσμα να μειώνεται η χρησιμότητά της στη μάχη. (Δύναμη 3, Σώμα 4, Επίθεση 4, Αμυνα 2, Αντίληψη 7, Μυαλό 14, Κίνηση 10.)

Μετά την επιλογή των χαρακτήρων, πρέπει να γίνουν οι απαραίτητες τροποποιήσεις. Κάθε πρόσωπο της ομάδας έχει πέντε επιπλέον μονάδες, οι οποίες μπορούν -κατ' επιλογή του παίκτη- να τοποθετηθούν σε κάποιο συγκεκριμένο τομέα από τους εξής: Σώμα, Μάχη, Αντίληψη, Δύναμη και Μυαλό. Στην οθόνη των τροποποιήσεων, αυτές οι πέντε μονάδες παριστάνονται με το κερί της ζωής. Μπορείτε να "παίξετε" με τις τιμές των ικανοτήτων, μέχρι να πάρετε το επιθυμητό αποτέλεσμα. Τώρα είναι καιρός να περάσετε στο κυρίως μέρος του παιχνιδιού. Αυτό αρχίζει από το χάρτη. Σε αυτόν με μια σημαία σημειώνεται η τρέχουσα θέση της ομάδας. Εσείς μπορείτε να επιλέξετε τον προορισμό (μέσω των εικονιδίων) και η ομάδα σας θα κινηθεί εκεί. Τώρα μπορείτε είτε να αρχίσετε την επόμενη περιπέτεια είτε να μπείτε σε ένα εμπορικό στέκι. Στα εμπορικά μπορείτε να ακούσετε φήμες για το τι συμβαίνει στον κόσμο (ίσως αποδειχτούν χρήσιμες στις αποστολές σας) ή να αγοράσετε και να πουλήσετε εξοπλισμό (όπως θα φαντάζεστε, πουλάει πιο ακριβά από ό,τι αγοράζει... δεν είναι φιλανθρωπικό ίδρυμα). Κάθε φορά που τελειώνει μια αποστολή, θα επιστρέφετε στο κεντρικό μενού. Επίσης, μόνο έπειτα από μια αποστολή μπορείτε να σώζετε το παιχνίδι.

Το παιχνίδι χωρίζεται σε γύρους. Πρώτα ο παίκτης κινεί τους χαρακτήρες του και στη συνέχεια οι δυνάμεις του σκότους τους δικούς τους. Στο κάτω μέρος της οθόνης εμφανίζεται μια λίστα με εικονίδια σχετικά με το τι μπορεί να κάνει κάθε πρόσωπο. Κάθε ήρωας έχει στη διάθεσή του 20 πόντους δράσης ανά γύρο.







Ανάλογα με την ενέργεια που θα κάνει ο χαρακτήρας, θα καταναλωθούν οι πόντοι αυτοί. Οι ενέργειες, τις οποίες μπορεί να κάνει ένα μέλος της ομάδας κατά τη διάρκεια της σειράς του να "κινηθεί", είναι οι εξής:

1. Κίνηση: Η οθόνη χωρίζεται σε τετράγωνα, στα οποία μπορεί να κινηθεί ο ήρωας (1 πόντος κάθε βήμα).

2. Μάχη: Χωρίζεται σε δύο τμήματα, επίθεση και άμυνα, τα οποία χειρίζεται αυτόματα ο υπολογιστής. Οι πόντοι που απαιτεί κάθε ήρωας ανά γύρο για μια μάχη ποικίλλουν ανάλογα με τις πολεμικές ικανότητές του. Για παράδειγμα, ο βάρβαρος και ο μαχητής θέλουν πολύ λίγους σχετικά με άλλους.

3. Μαγικά: Ολοι οι χαρακτήρες μπορούν να χρησιμοποιήσουν μαγικά φίλτρα, ενώ κάποιοι από αυτούς και μαγικά ξόρκια. Η αποτελεσματικότητα αυτών εξαρτάται από την πνευματική κατάσταση του ατόμου. Επίσης, ο πιο ικανός πνευματικά θα χρειαστεί λιγότερους πόντους για κάποια "μαγική" εργασία. Το ξόρκι ή το φίλτρο που θα χρησιμοποιηθεί θα πρέπει να επιλεχθεί από τα διαθέσιμα.

4. Αναζήτηση κρυμμένου θησαυρού: Μπορεί έτσι να ανακαλύψετε μαγικά ή θησαυρούς. Αυτόματα προστίθενται στο σημείο όπου πρέπει.

5. Αναζήτηση κρυφής πόρτας ή παγίδας: Στο τέλος της ενέργειας αυτής αναφέρονται οι πόρτες και οι παγίδες που ανακαλύφθηκαν. Προσοχή, όμως, γιατί οι παγίδες δεν απενεργοποιούνται, εκτός αν ο ήρωας έχει μαζί του το ειδικό πακέτο με τα εργαλεία.

6. Ψάξιμο του χάρτη: Θα πάρετε ένα χάρτη της περιοχής που έχετε εξερευνήσει μέχρι αυτή τη στιγμή. Πάνω στο χάρτη απεικονίζονται θέσεις εχθρών και φίλων, και θα εμφανίζεται αυτόματα στο τέλος μιας μάχης.

7. Ανοιγμα πόρτας: Απαραίτητη διαδικασία για να μπείτε ή να βγείτε από ένα δωμάτιο. Πάντα το κόστος είναι ένας πόντος. Οι πόρτες δεν κλείνουν ποτέ μόνες τους!

8. Ψάξιμο inventory: Θα πάρετε μια οθόνη με τα αντικείμενα που μεταφέρουν οι χαρακτήρες σας (φυσικά, δεν στοιχίζει πόντους).

ΤΑ ΞΟΡΚΙΑ

Ball of Flame: 2 σωματικούς πόντους ζημιά στο θύμα.

Flame of Healing: Δουλεύει μόνο στο χειριστή ή και τα γειτονικά πρόσωπα. Προσθέτει 4 σωματικούς πόντους.

Wall of Fire: Φτιάχνει έναν πύρινο τοίχο για δύο γύρους. Οποιος τον περάσει, παθαίνει 3 πόντους σωματική βλάβη.

Fear: Κάνει το θύμα αβοήθητο για ένα γύρο.

Courage: Διπλασιάζει το επίπεδο μάχης του επηρεαζόμενου για τον επόμενο γύρο.

Lighting Bolt: 2 βαθμούς σωματική βλάβη στο θύμα.

Tempest: Προκαλεί αστοχία στην επόμενη επίθεση.

Swift Wind: Θα διπλασιάσει τους πόντους κίνησης για ένα γύρο.

Healing Wind: Επαναφέρει 6 σωματικούς πόντους.

Detect Traps: Ανακαλύπτει τις παγίδες σε ακτίνα 10 τετραγώνων.

Wall of Water: Δημιουργεί έναν τοίχο νερού για δύο γύρους. Οποιος τον περάσει, θα πάθει σωματική ζημιά.

Water of Healing: Επαναφέρει μέχρι 4 σωματικούς πόντους.

Sleep: Στέλνει το θύμα για ύπνο για ένα γύρο.

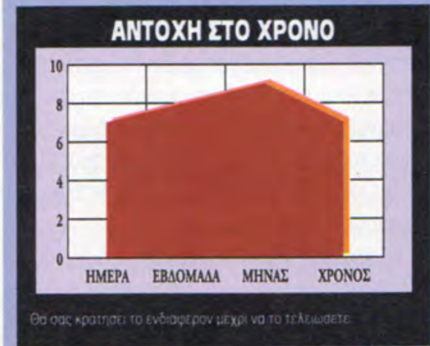
Rust: Καταστρέφει οποιοδήποτε μεταλλικό αντικείμενο έχει το θύμα.

Demoralise: Κάνει το θύμα ανίκανο να επιτεθεί.

Rockskin: Κάνει το άτομο απρόσβλητο σε επίθεση για ένα γύρο. Heal Body: Επαναφέρει τους τραυματισμένους ήρωες στους τουλάχιστον 4 σωματικούς πόντους.

Του Γ. Κακαλέτρη

ΕΙΔΟΣ	RPG
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	CORE DESIGN



Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: Triumph.

Ομορφα στατικά, sprites και animations.	
ΓΡΑΦΙΚΑ	80%
Δεν είναι αρκετός.	
ΗΧΟΣ	60%
Η γρήγορη εξέλιξη στις μάχες είναι ένα θετικό στοιχείο.	
GAMEPLAY	82%
Αξίζει να το δοκιμάσετε.	
ΓΕΝΙΚΑ	80%



AMIGA WORLD



PC's WORLD



CONSOLE'S WORLD



PERIPHERALS WORLD

INFOWORLD

ο κόσμος σας

INFOWORLD

ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ

A1200/A600 HARD DISKS 3/5″ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΙ/ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΙ

214MB	63500
250MB	69500
340MB	78000
420MB	89000
540MB	109500

A1200/A600 ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΙ ΔΙΣΚΟΙ 2.5″

24MB	24900
60MB	49500
80MB	59500
120MB	76500

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ/ΚΟΝΣΟΛΕΣ

AMIGA 1200	97500
AMIGA 4000	349000
AMIGA CD 32	93000
SEGA MEGADRIVE	39900
SUPER NES	39900
386DX/40 ΠΛΗΡΕΣ ΣΥΣΤΗΜΑ	108500
486DLC/40 ΠΛΗΡΕΣ ΣΥΣΤΗΜΑ	123000
486DX/40 ΠΛΗΡΕΣ ΣΥΣΤΗΜΑ	173000
486DX-2/66 ΠΛΗΡΕΣ ΣΥΣΤΗΜΑ	218000

ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ ΜΝΗΜΗΣ

512KB (A500 ΚΑΙ PLUS)	8000
1MB (A500 PLUS)	12700
1MB (A600)	14400
4MB +ΘΕΣΗ FPU+CLOCK (A1200)	59500
4MB ΜΕ 68881 FPU (A1200)	67500

ΚΑΡΤΕΣ ΜΝΗΜΗΣ ΓΙΑ A1200 ΕΠΕΚΤΑΣΙΜΕΣ ΣΕ 8MB ΜΕ ΡΟΛΟΙ ΚΑΙ ΘΕΣΗ ΓΙΑ 68881/68882:

1MB	35000
2MB	47500
4MB	63500

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

DRIVES AMIGA 880KB CUMANA	21000
MOUSE NORIS DATA	5500
JOYSTICK PACMAN	5500
MONITOR MULTISYNC 0.28	113500
MONITOR COLOR S-VGA	55000

ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ/ΚΟΝΣΟΛΕΣ

A500 1MB	37500
A500 PLUS	41900
A600	49000
A1200	78500
A3000 6MB RAM + 100MB HD	237000
AMIGA CD32	76500
SUPER-NES	28900
SEGA MEGADRIVE	28900

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

TV MODULATOR (AMIGA)	6800
DRIVE 880KB (AMIGA)	15000
MONITORS 1084	33900
CARTRIDGE S-NES/MEGADRIVE	6000

ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ AMIGA

ΠΡΟ-ΠΟ ΕΚΔΟΣΗ 1.4	4900
ΠΡΟ-ΠΟ ΕΚΔΟΣΗ 2.0	12900
ΛΟΤΤΟ ΕΚΔΟΣΗ 1.8	7900
ΕΛΛΗΝΟΑΓΓΛΙΚΟ ΛΕΞΙΚΟ	10900

Οι τιμές δεν περιλαμβάνουν ΦΠΑ 18%

Ζαΐμη 28, κάθετος Στουρνάρη - Εξάρχεια
Τηλ.: 8236141, Τηλ. & Fax: 8612475



RAGUY





Η σειρά Super Mario και, φυσικά, η σειρά Sonic έθεσαν κάποια standards στα παιχνίδια του είδους. Η βασική υπόθεση ήταν απλή: κάποιος κακός επιβουλευόταν έναν πλανήτη και τους κατοίκους του, ενώ ένας καλός ήρωας (εσείς) έπρεπε να βοηθήσει. Το παιχνίδι που παρουσιάζουμε ανήκει σε αυτή την κατηγορία και έχει αντλήσει πολλά στοιχεία από τις δύο σειρές που προαναφέραμε. Η ιστορία μας αρχίζει κάπως έτσι: σε έναν κόσμο μακριά από εμάς υπάρχει ένας πλανήτης ονόματι Raguy. To Raguy είναι ένα πανέμορφο μέρος, με ευτυχισμένους κατοίκους, γεμάτο δέντρα, κρυστάλλινα νερά, λουλούδια και καταρράκτες. Κάποια μέρα όμως ο σατανικός Daruma, με το φοβερό στρατό του, έκανε επίθεση με σκοπό να καταλάβει αυτόν τον παραμυθένιο τόπο. Ο Raguy και οι κάτοικοί του βρίσκονται σε κίνδυνο. Κάποιος πρέπει να τους βοηθήσει, γιατί αλλιώς σύντομα ο Daruma θα μετατρέψει τον όμορφο Raguy σε ένα νεκρό πλανήτη, γεμάτο εργοστάσια, νέφος και μόλυνση. Κατάλληλος για αυτή την αποστολή είναι ο Blue's, ένας μικρός ήρωας, ο οποίος θα τα "δώσει όλα" για να σώσει τον Raguy αλλά και την πανέμορφη πριγκίπισσα Fa, την οποία αγαπά (μια γυναίκα πάλι βρίσκεται από πίσω). Ετσι, λοιπόν, καλείστε να πάρετε το μέρος του Blue's και να αντιμετωπίσετε το φοβερό στρατό του Daruma, αλλά και τον ίδιο στο τέλος.

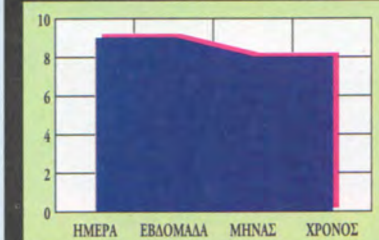
Το παιχνίδι διακρίνεται σε πολλά επίπεδα. Σε κάθε επίπεδο θα πρέπει να αντιμετωπίσετε τους εχθρούς που υπάρχουν σε αυτό, οι οποίοι, όπως είναι λογικό, δυσκολεύουν καθώς προχωράτε όλο και περισσότερο. Τα πράγματα δεν είναι τόσο εύκολα, αφού ο ήρωάς μας δεν έχει τη δυνατότητα να σκοτώσει τους εχθρούς του, αλλά τους χτυπά, τους ζαλίζει, μετά τους πιάνει και τους πετά. Ολα αυτά μαζί. Και σαν να μη φτάνουν όλα αυτά, για να περάσετε κάποιες πίστες θα πρέπει να μπείτε και να κάνετε κατάδυση στο νερό (κάτι μου θυμίζει αυτό), που είναι αρκετά δύσκολο.

Κατά τη διάρκεια κάθε επιπέδου θα πρέπει να μαζεύετε τα λουλούδια, τα οποία σας δίνουν πόντους και τα διάφορα bonuses που θα σας βοηθήσουν να βγείτε από τη δύσκολη θέση. Ολα αυτά, σε συνδυασμό με τις πλούσιες κινήσεις που μπορεί να κάνει ο χαρακτήρας όπως να πηδά, να χτυπά, να μεγαλώνει, να μικραίνει, να πετά και άλλα πολλά, στην αρχή σίγουρα θα σας πανικοβάλλουν. Ομως, έπειτα από μερικές ώρες παιχνιδιού, όλα θα σας φανούν παιχνιδάκι. Τα γραφικά της περιπέτειας είναι αρκετά καλά. Ολες οι οθόνες είναι καλοσχεδιασμένες, με πλούσια χρώματα και όμορφα backgrounds. Τα sprites έχουν σχετικά μικρό μέγεθος και η ταχύτητα με την οποία κινούνται, ακόμα και όταν είναι δεκάδες στην ίδια οθόνη, είναι πολύ ικανοποιητική. Αλλο ένα θετικό στοιχείο του παιχνιδιού είναι το καταπληκτικό σκρολάρισμα της οθόνης. Τα μουσικά κομμάτια που θα ακούσετε και τα ηχητικά εφέ είναι αρκετά συμπαθητικά, χωρίς βέβαια να είναι τίποτα το ιδιαίτερο. Τέλος, θα θέλαμε να σας πούμε ότι για να διαβάσετε το manual του παιχνιδιού, θα πρέπει να ...μπερδέψετε τη γλώσσα σας ή να μάθετε ιαπωνικά. Αν, λοιπόν, θέλετε να παίξετε ένα παιχνίδι σε στιλ Mario ή Sonic, τότε το Raguy ή Blue's Raguy είναι κατάλληλο για να ικανοποιήσει όλες τις απαιτήσεις σας.

Του Θ. Ραφτόπουλου

ΕΙΔΟΣ	Platform
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	SNK

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



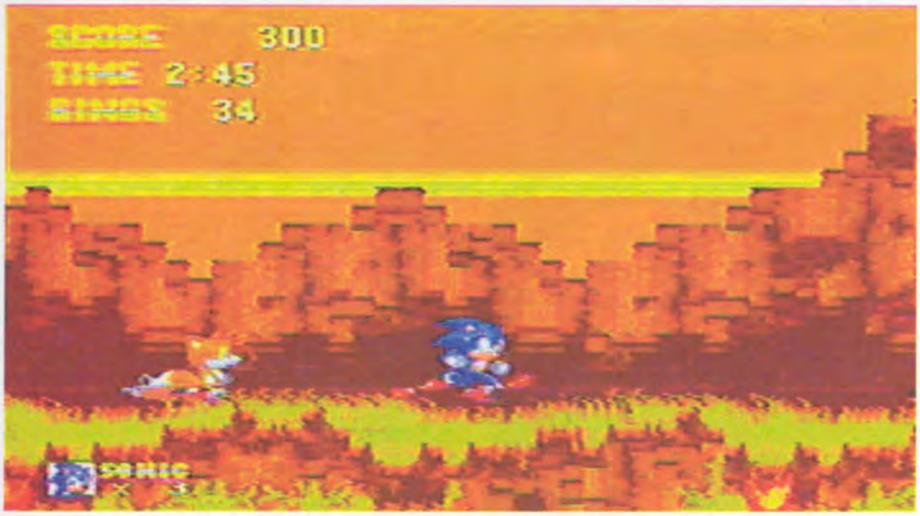
Αρκετα δύσκολο παιχνίδι, έτσι δύσκολα θα το βαρεθείτε.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: merlin.

Οι καλοσχεδιασμένες οθόνες και τα πλούσια "ζωντανά" χρώματα σίγουρα θα σας εντυπωσιάσουν.	
ΓΡΑΦΙΚΑ	96%
Η μουσική επένδυση του παιχνιδιού είναι πολύ συμπαθητική.	
ΗΧΟΣ	90%
Δύσκολο παιχνίδι, αλλά με υψηλό βαθμό εθισμού.	
GAMEPLAY	94%
Παιχνίδι που μπορεί να σας "διασκεδάσει" για αρκετό καιρό.	
ΓΕΝΙΚΑ	95%

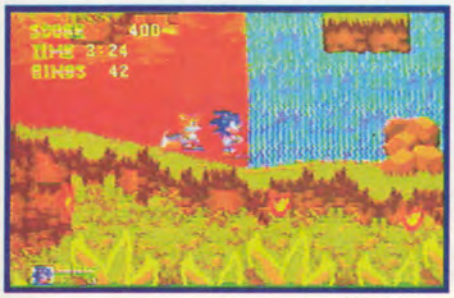


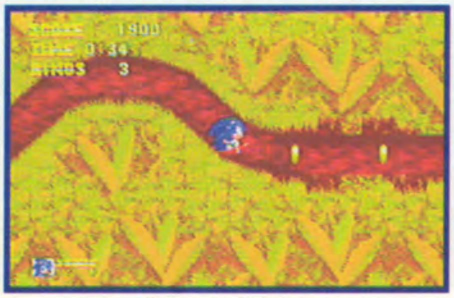
SONIC 3



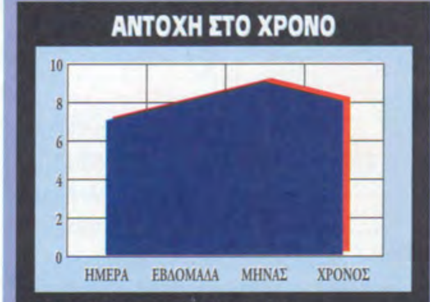
Οι πολλές συνέχειες κάποιου παιχνιδιού είναι συνήθως ανιαρές, αλλά μερικοί κλασικοί ήρωες μπορούν να επιστρέφουν ξανά και ξανά χωρίς κανένα πρόβλημα. Φίλοι μου, ο Sonic 3 επιστρέφει για νέες περιπέτειες, που θα σας καθηλώσουν για πάρα πολύ καιρό με το pad στα χέρια. Η ιστορία στο νέο παιχνίδι του Sonic δεν διαφέρει και πολύ από τους προκατόχους του. Ετσι, ενώ ο Sonic και ο φίλος του Spin νόμισαν ότι είχαν καταστρέψει το Death Egg Ship του Dr Robotnic, στο τέλος του Sonic 2 το ξεκίνημα στη νέα τους περιπέτεια τούς βρίσκει στο μυστηριώδες "Floating Island". Πρόκειται για ένα νησί με περίεργες δυνάμεις, τις οποίες αντλεί από τα Chaos Emeralds. Χάρη σε αυτά τα σμαράγδια, το μυστηριώδες νησί κατορθώνει να αιωρείται στον αέρα. Δυστυχώς, ο Sonic και ο φίλος του Spin θα ανακαλύψουν ότι στο ίδιο νησί βρίσκεται και ο κακός Robotnic, ο οποίος κατάλαβε τις δυνατότητες των σμαραγδιών και αποφάσισε να τα κλέψει για να επισκευάσει το σκάφος του. Για να το καταφέρει πρέπει πρώτα να ξεγελάσει το φύλακα των σμαραγδιών, Knuckles. Μη βρίσκοντας άλλο τρόπο, του αποκαλύπτει ότι μόλις έφτασαν στο νησί ο Sonic και ο φίλος του, με μοναδικό σκοπό την αρπαγή των σμαραγδιών. Στην αρχή του παιχνιδιού μπορείτε να επιλέξετε αν θέλετε να χειρίζεστε τον Sonic, τον Spin ή και τους δύο. Μόλις ξεκινήσετε το παιχνίδι, θα διαπιστώσετε αμέσως ότι είναι τεράστιο. Πραγματικά, η Sega έδωσε τον καλύτερο εαυτό της σε αυτόν τον τίτλο. Κάθε πίστα είναι σχεδόν τρεις φορές μεγαλύτερη από αυτή που είχαμε συνηθίσει στα προηγούμενα παιχνίδια με τον ίδιο ήρωα, ενώ περιλαμβάνει και δύο άλλες υπο-πίστες με πάρα πολλά εμπόδια και δυσκολίες, που θα πρέπει να αντιμετωπίσουν αποτελεσματικά οι ήρωές μας. Σημειωτέον ότι, προτού ξεκινήσετε το παιχνίδι, σας δίνεται η ευκαιρία να σώσετε τη θέση που θα έχετε σε κάποια συγκεκριμένη πίστα. Ετσι στην αρχή του παιχνιδιού υπάρχουν έξι παράθυρα, όπου μπορείτε να σώσετε τη θέση σας για μελλοντική χρήση. Ο Sonic στη νέα περιπέτεια εμφανίζεται πιο γρήγορος από ποτέ. Μάλιστα, σε ορισμένα σημεία του παιχνιδιού η ταχύτητα που αναπτύσσει είναι τέτοια, που δεν θα πιστεύετε στα μάτια σας. Στις κινήσεις του ήρωα, έχει προστεθεί και μια άλλη, όπου ο Sonic με το πάτημα ενός κουμπιού δύο φορές προστατεύεται από μια ασπίδα για λίγα δευτερόλεπτα, ενώ ο φίλος του Tail μπορεί να πετάει ή να κολυμπάει. Επίσης, θα φανεί πολύ χρήσιμος στον Sonic σε αρκετά σημεία του παιχνιδιού, βγάζοντάς τον από αδιέξοδα. Τα γραφικά δεν ήταν δυνατόν να μην είναι για άλλη μία φορά τέλεια, ενώ το εξαιρετικά καλό σύνολο πλαισιώνεται από την καταπληκτική μουσική και τα πλούσια ηχητικά εφέ.

Του U. Grelloni





ΕΙΔΟΣ	PLATFORM
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	SEGA



Μα είναι ποτέ δυνατόν να βαρεθείτε τον Sonic.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: merlin.

Καταπληκτικά, γρήγορα και τρομερά backgrounds.
ΓΡΑΦΙΚΑ 95%

Ευχάριστη μουσική και τα απαραίτητα ηχητικά εφέ.
ΗΧΟΣ 93%

Ενα εθιστικότατο παιχνίδι με απλό χειρισμό, για ευχάριστες ώρες.
GAMEPLAY 95%

Αν δεν έχετε όλη τη σειρά Sonic στο ράφι σας, τότε δεν έχετε τίποτα!
ΓΕΝΙΚΑ 95%





Τα ...κοτόπουλα έχουν εισβάλει στον πλανήτη Peanut, όπου βρίσκεται το εξοχικό του Mr Nutz. Οπως καταλαβαίνετε, πρέπει να τα διώξει. Αν δεν έχετε υπόψη σας τη μορφή αυτού του παιχνιδιού, πιθανότατα θα το θεωρήσετε ως ένα από τα "υπό του μετρίου" arcades που μας "βομβαρδίζουν". Οταν όμως περάσετε στην οθόνη της αληθινής δράσης, θα διαπιστώσετε ότι είναι ένα από τα καλύτερα του είδους! Αρχικά, ο παίκτης κινείται πάνω στο χάρτη του νησιού όπου κατοικεί ο Mr Nutz. Εκεί ο ήρωας μπορεί να κινηθεί ακολουθώντας τα μονοπάτια που διακρίνονται εύκολα. Για να περάσει σε κάποιο άλλο νησί, θα πρέπει να χρησιμοποιήσει μεταφορέα ή σχεδία. Ομως τα κοτόπουλα (!) έχουν απενεργοποιήσει κάποιους από αυτούς και θα πρέπει να ενεργοποιηθούν πάλι. Σε κάθε ήπειρο υπάρχουν πέντε σημαντικές βάσεις. Στόχος του Mr Nutz είναι να διώξει τα κοτόπουλα από αυτές. Κάθε βάση ξεχωρίζει από την κόκκινη σημαία στην είσοδό της. Οι λιγότερο σημαντικές βάσεις σημειώνονται με μπλε σημαίες. Δεν είναι υποχρεωτικό να διώξετε τα κοτόπουλα από εκεί. Εκτός από τις πέντε σημαντικές βάσεις, σε κάθε ήπειρο θα βρείτε και μια τεράστια πόλη, η πύλη της οποίας ανοίγει αμέσως μόλις απομακρύνετε τα κοτόπουλα από τις πέντε βάσεις. Μετά το τέλος της πόλης αυτής, ακολουθεί το "τέρας" της ηπείρου, το οποίο δεν είναι εύκολος αντίπαλος. Αν είστε ο νικητής της αναμέτρησης, περνάτε στην επόμενη ήπειρο μαζί με τα κοτόπουλα που επιβίωσαν.

Ελευθερώνοντας και τις τέσσερις ηπείρους, έχετε κερδίσει. Στην κίνηση μέσα στο χάρτη, ο Mr Nutz θα συζητήσει με πολλούς κατοίκους, οι οποίοι θα προσφέρουν πληροφορίες. Προσοχή: πολλοί -και ιδίως τα κοτόπουλα- ψεύδονται χωρίς ντροπή.

Τα αντικείμενα που θα συναντήσει ο Mr Nutz στο χάρτη είναι τα εξής:

Σεντούκια: Κρύβουν δώρα, βόμβες ή και μηνύματα από το γλάρο.

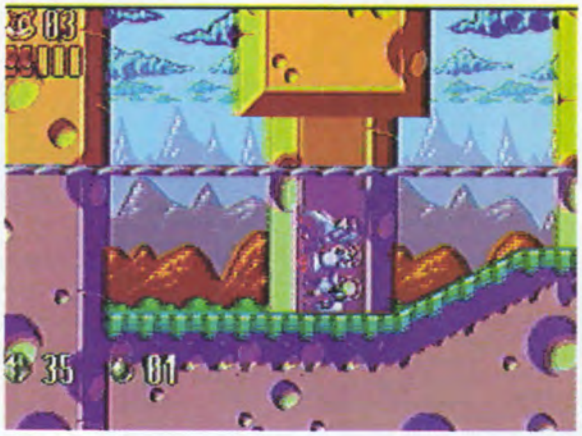
Βράχοι: Εμποδίζουν συνήθως το πέρασμα από ένα μονοπάτι.











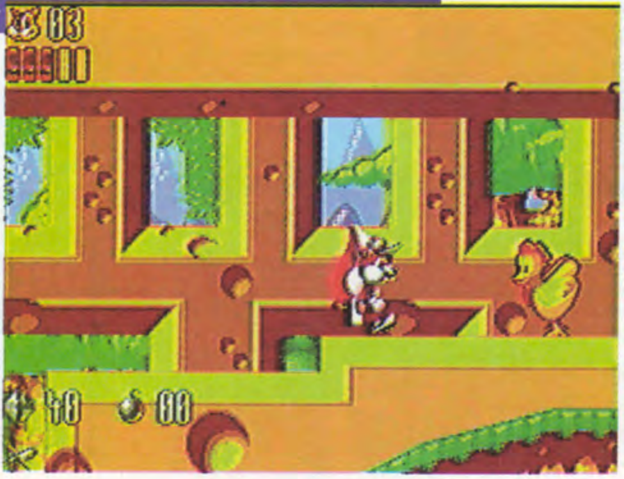
Με τη χρήση βομβών καθαρίζει ο δρόμος.

Μεταφορείς: Συσκευές που σας μεταφέρουν σε μικρό χρονικό διάστημα σε μεγάλη απόσταση. Υπάρχουν διηπειρωτικοί μεταφορείς (που ανοίγουν μόνο μετά την απελευθέρωση μιας ηπείρου) και τοπικοί.

Σχεδίες: Ενας καλός τρόπος για να περάσετε από νησί σε νησί.

Μανιτάρια: Τα κόκκινα μανιτάρια χρησιμοποιούνται σαν ελατήρια, για να κερδίσει ο Mr Nutz ύψος και να περάσει κάποιο εμπόδιο. Ο Mr Nutz μπορεί να έχει κάθε φορά κάποια ξεχωριστή ιδιότητα, όπως ικανότητα να πετάει, να παραμένει κάτω από το νερό απεριόριστα, καθώς και ικανότητα να χτυπά. Αν ο Mr Nutz μείνει κάτω από το νερό για μεγάλο χρονικό διάστημα, τότε τίθεται σε κίνδυνο η ενέργειά του. Αυτό γίνεται φανερό, αφού αλλάζει χρώμα. Πρέπει αμέσως να τον φέρετε στην επιφάνεια για να αναπνεύσει, αλλιώς θα χάσει ενέργεια. Ο έλεγχος του sprite είναι πολύ απλός. Αποκρίνεται άμεσα στις εντολές του joystick, αν και καθυστερεί κάπως λόγω αδράνειας. Ετσι, για παράδειγμα, αν τρέχετε και αφήσετε το μοχλό, ο Mr Nutz δεν θα σταματήσει, αλλά θα αρχίσει να ελαττώνει ταχύτητα. Με την κίνηση του μοχλού στο αντίθετο σημείο επιταχύνεται το "φρενάρισμα". Η πτήση είναι η καλύτερη μορφή μετακίνησης. Ενα φτερό σημαίνει ότι ο Mr Nutz μπορεί να περάσει κάποια εμπόδια με αυτόν τον τρόπο. Δύο φτερά, όμως, σημαίνουν ότι έχει τον έλεγχο της κατεύθυνσης που πετά.





Σε γενικές γραμμές, πρόκειται για ένα πολύ προσεγμένο παιχνίδι. Το μικρό μέρος που εξελίσσεται στο χάρτη ίσως απωθήσει κάποιους, όμως λίγο πιο βαθιά κρύβεται ένα από τα καλύτερα arcades. Ο λόγος για τον οποίο του αποδίδεται αυτός ο χαρακτηρισμός είναι η ταχύτητα της κίνησής του σε συνδυασμό με τα πολύ καλά γραφικά. Μεγάλο, καλοφτιαγμένο sprite που κινείται με ιλιγγιώδη ταχύτητα, ενώ ένας μεγάλος αριθμός παράλληλων επιπέδων του background σκρολάρει μαζί με αυτό. Οι φίλοι Sonic, Zool, SuperFrog κ.λπ. δεν πρέπει να το χάσουν.

Του Γ. Κακαλέτρη

ΕΙΔΟΣ	Arcade
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	OCEAN

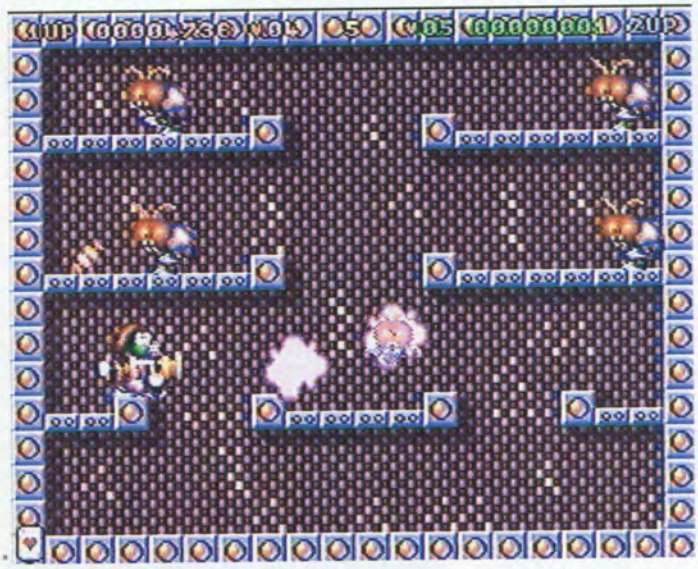


Μπορεί και να "κολλήσετε".

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: triumph.

Πολλά παράλληλα επίπεδα scrolling του προσδί-	
ΓΡΑΦΙΚΑ	85%
Γρήγορος ρυθμός και πολλά εφέ.	
ΗΧΟΣ	78%
Γρήγορη κίνηση που του προσδίδει ιδιαίτερο ενδιαφέρον.	
GAMEPLAY	75%
Κατατάσσεται στα κορυφαία του είδους.	
ΓΕΝΙΚΑ	80%

Super Methane Bros



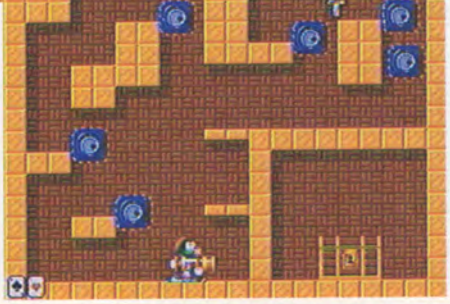
Το Bubble Bobble άφησε ιστορία στις αίθουσες ηλεκτρονικών και διέγραψε μια αρκετά επιτυχημένη πορεία στα home συστήματα και κυρίως στα 8-μπιτα. Το Super Methane Bros, της Apache Software, αποτελεί διασκευή του πρωτότυπου και έχει αρκετά στοιχεία που το κάνουν συμπαθητικό... Ενας ή δύο παίκτες μπορούν να παίξουν ταυτόχρονα, όπως ακριβώς και στο Bubble Bobble. Η μορφή των επιπέδων είναι παρόμοια, καθώς και ο τρόπος με τον οποίο αρχικά στήνονται τα κομμάτια. Τα sprites είναι διαφορετικά (και ο τρόπος με τον οποίο συμπεριφέρονται), αλλά η ουσιαστική διαφοροποίηση του Super Methane Bros από το Bubble Bobble έγκειται στον τρόπο με τον οποίο εξολοθρεύονται τα εχθρικά sprites. Με ένα πάτημα του fire, από το αεροζόλ εκτοξεύεται το σύννεφο που συλλαμβάνει το στόχο. Με ένα δεύτερο πάτημα, και εφόσον το σύννεφο με το παγιδευμένο sprite βρίσκεται κάπου κοντά, ο ήρωας το τραβά μέσα και το εκτοξεύει με δύναμη. Αν αυτό χτυπήσει σε κάποιον τοίχο, τότε ο αντίπαλος εξοντώνεται και στη θέση του εμφανίζονται bonuses. Αν αστοχήσει, θα πρέπει να το ξαναπιάσει... Φυσικά, σε κάθε επίπεδο αντίπαλος είναι και ο χρόνος. Τα τραπουλόχαρτα, που δίνονται σαν δώρα, επιτρέπουν την πρόσβαση σε bonus επίπεδα.



Στα γραφικά έχει δοθεί ιδιαίτερη προσοχή. Τα χρώματα είναι πολλά και δίνουν πολύ ομαλές διαβαθμίσεις. Τα sprites είναι λεπτομερή και κινούνται σχετικά καλά. Πιο χαριτωμένο από όλα είναι το sprite του ήρωα, το οποίο κάνει τις κινήσεις χειρισμού του αεροζόλ. Εκεί όπου το Super Methane Bros υστερεί είναι η κίνηση των sprites, η οποία (χωρίς να είναι διακεκομμένη ή αργή) δεν είναι απόλυτα ομαλή. Η μουσική που συνοδεύει το παιχνίδι είναι κλασική platform music (νέος όρος), με κάποια έξαρση, όταν τελειώνει ο χρόνος ενός επιπέδου. Στα εφέ του συμπεριλαμβάνεται και ομιλία σχετικά με κάποια σημαντικά γεγονότα, δεν είναι όμως ιδιαίτερα καθαρή. Το gameplay είναι κλασικό. Δεν παρουσιάζει πολύ σημαντικές καινοτομίες, ώστε να ξενίζει, και προχωρά σχετικά εύκολα στην αρχή. Θα μπορούσε να χαρακτηριστεί, με κάποια επιφύλαξη, έως και εθιστικό. Το Super Methane Bros σίγουρα δεν διεκδικεί δάφνες, αλλά κατατάσσεται στα αξιόλογα παιχνίδια της εποχής.

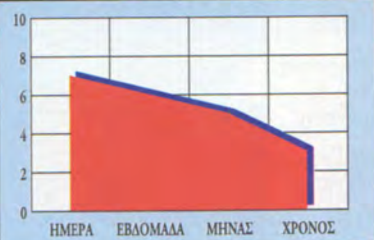
Του Γ. Κακαλέτρη





ΕΙΔΟΣ	Platform
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	Apache Software

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Στην αρχή προχωρά αρκετά εύκολα.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: triumph.

Πολλά χρώματα, αλλά όχι απόλυτα ομαλή κίνηση.
ΓΡΑΦΙΚΑ 80%

Αν και όχι ιδιαίτερων αξιώσεων, περιλαμβάνει μέχρι και samples ομιλίας.
ΗΧΟΣ 75%

Σχετικά εθιστικό, όπως εξάλλου και του προκατόχου του.
GAMEPLAY 75%

Συμπαθητικό, αλλά κάπως ξεπερασμένο.
ΓΕΝΙΚΑ 76%

ATHENS CLUB

Ο ΠΑΡΑΔΕΙΣΟΣ ΤΩΝ VIDEO GAMES











ΑΓΟΡΑΖΟΥΜΕ ΤΟ ΠΑΛΙΟ ΣΑΣ
ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΙ ΜΕ
1500-2000 ΔΡΧ.
ΑΓΟΡΑΖΕΤΕ ΚΑΠΟΙΟ ΑΛΛΟ

SNES HARDWARE
ACTION REPLAY II
SCART
TOP FIGHTER JOY.
GB KING JOY.
MAVERICK II JOY
PYTHON 2B JOY K.A
UNIVERSAL ADAPTER

MEGA DRIVE HARDWARE
ACTION REPLAY
CDX CONVERTER
NTSC ADAPTER
DUAL REMOTE JOY.
6 BUTTONS JOY.
FIGHTER STICK JOY.
SCAR CABLE

GAME BOY HARDWARE
ACTION REPLAY
CARRY CASE
HANDY BOY
BUTTERY PACK
HYPER BOY
LIGHT BOY K.A.

GAME GEAR HARDWARE
ACTION REPLAY
MASTER GEAR
TV TUNER
CARRY CASE
DOUBLE SCREEN
BUTTERY PACK

CONSOLES + SOFTWARE
MEGA DRIVE II , GAME GEAR ,GAME BOY ,SNES , CD 32, NEO GEO, 3DO , JUGUAR, AMIGA 1200, MEGA DRIVE CD II + 6 GAMES

SOFTWARE
PC , CD FOR PC, AMIGA , 3 DO , CD 32, NEO GEO, MEGA DRIVE, GAME GEAR , SNES ,GAME BOY, MASTER SYSTEM, JUGUAR

N E W G A M E S

MEGA DRIVE
SONIC III
DOUBLE DRIBBLE
TRIPLE SCORE
VIRTUAL RACING
BARKLEY SHUT UP & JAM
JAMIT
NBA ACTION
MEGA TURRICAN
WORLD CHAMP. SOCCER 2
CHAMP'S WORLD CLASS SOCCER
SHANGHAI 2
PELE II
STAR TREK
NBA SHOWDOWN 94
SHADOW RUN
KICK OFF III
FATAL FURY 2

SUPER NINTENDO
FIFA SOCCER
BARKLEY SHUT UP & JAM
FIRESTRIKER
KICK OFF III
STANT RACE FX
R TYPE III
FATAL FURY 2
KNIGHTS OF THE ROUND TABLE
NBA JAM
WORLD SOCCER 94
YOUNG MERLIN
CHAMP'S WORLD CLASS SOCCER
SUPER METROID
NINJA WARRIORS
LEGEND
WORLD CHAMP. SOCCER 2
SLAM MASTER

CD MEGA DRIVE
MICROCOSM
GRAND ZERO
FORMULA ONE GP
REBEL ASSAULT
MORTAL KIMBAT
DUNE
HEIMDAL

3DO
JURASSIC PARK
OUT OF THIS WORLD
SHADOW CASTER
ORION OFF ROAD
ROAD RASH 2
FIFA SOCCER
MEGA RACE
DRAGON TALES

JAGUAR
ALIEN VS PREDATOR
KASUMI NINJA
KICK OFF III

GAME BOY
TETRIS II ,MEGAMAN 4 ,SUPER MARIOLAND 3 ,DENIS THE MENACE ,CAPTAIN AMERICA ,WORLD CUP 94 ,ASTERIX ,LEMMINGS ,ALFRED CHICKEN ,TATAL CARNAGE ,METAL MASTERS ,LAWNMOWER MAN

GAME GEAR
ROAD RASH ,ALADDIN ,X MEN ,NBA JAM ,ZOOL ,BATTLESHIPS ,PINBALL DREAMS ,BARBIE ,CAPTAIN AMERICA ,CHOPLIFTER 3 ,WORLD CUP 94 ,COOL SPOT

ΣΤΟ ATHENS CLUB ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΟΛΑ ΤΑ ΠΕΡΙΦΕΡΙΑΚΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΔΙΚΙΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΗ, ΕΠΙΣΗΣ ΟΛΑ, ΜΑ ΟΛΑ ΤΑ GAMES ΣΕ ΤΑΥΤΟΧΡΟΝΗ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ ΜΕ ΑΜΕΡΙΚΗ, ΙΑΠΩΝΙΑ ΚΑΙ ΕΥΡΩΠΗ

ΣΤΟ ATHENS CLUB ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ GAMES ΠΟΥ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΑ ΔΕΝ ΦΑΝΤΑΖΕΣΤΕ ΟΤΙ ΥΠΑΡΧΟΥΝ 'Η ΟΤΙ ΚΥΚΛΟΦΟΡΟΥΝ ΣΤΗΝ ΕΛΛΗΝΙΚΗ, ΑΚΟΜΑ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΙΚΗ ΑΓΟΡΑ

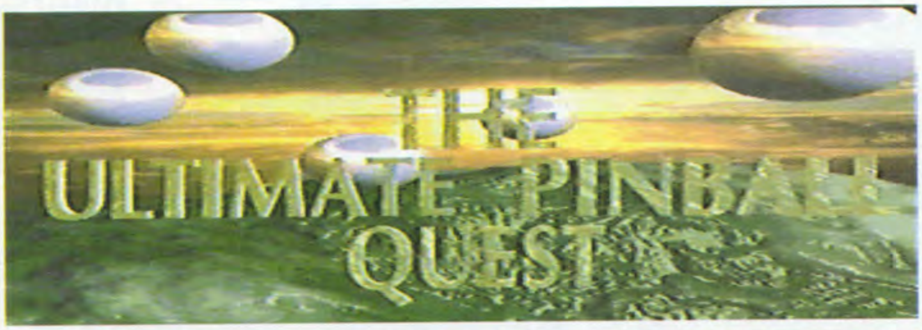
ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ.
ΘΑ ΜΑΣ ΒΡΕΙΤΕ:

ΑΘΗΝΑ: ΜΠΟΤΑΣΗ 10 ΤΚ 10682 ΚΟΝΤΑ ΣΤΟ ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟ, ΤΗΛ.: 3639338
ΚΑΛΛΙΘΕΑ: ΠΕΡΙΚΛΕΟΥΣ 38 ΤΚ 17673 ΚΟΝΤΑ ΣΤΟ ΣΙΝΕΜΑ TROPICAL, ΤΗΛ. & FAX: 9596691
ΓΛΥΦΑΔΑ: ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ COLOSSEUM, ΒΑΣ. ΓΕΩΡΓΙΟΥ 81Β, ΤΗΛ.: 8944800

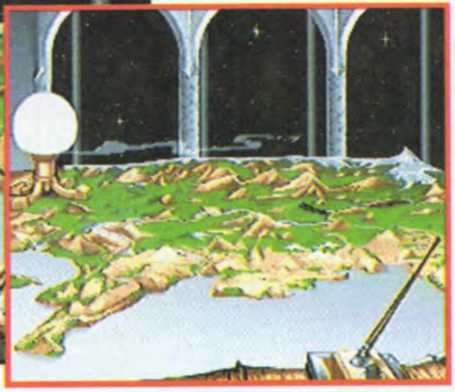
ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ-ΛΙΑΝΙΚΗ

10% ΕΚΠΤΩΤΙΚΟ ΚΟΥΠΟΝΙ

για το Μήνα Ιούνιο 10% για τα 3 καταστήματα







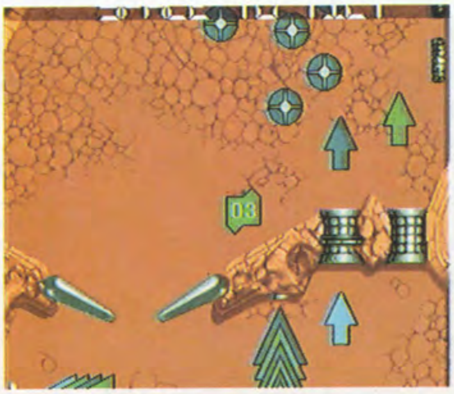
Από την εποχή της εμφάνισης του Pinball Dreams, η 21st Century Entertainment μονοπωλεί το χώρο των computer flippers. Το Pinball Dreams και το Pinball Fantasies είναι παιχνίδια που έχουν αγγίξει την τελειότητα και αγαπήθηκαν από τους φίλους του flipper σε όλο τον κόσμο. Μέχρι τώρα δεν είχαν κάποιο σοβαρό αντίπαλο (ούτε καν στις αίθουσες ηλεκτρονικών). Η δημιουργία της InfoGrames ίσως αποδειχτεί ικανή να ανατρέψει το κατεστημένο.

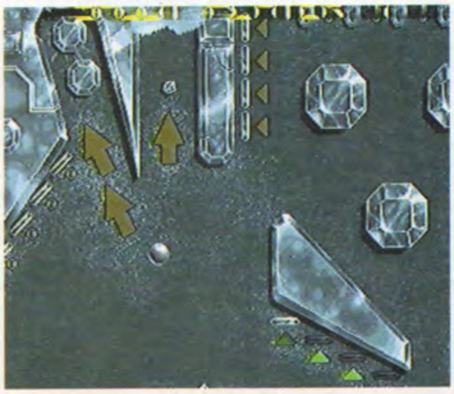
Το Ultimate Pinball Quest αποτελεί νέα σύλληψη της ιδέας του flipper. Διατηρεί τα βασικά χαρακτηριστικά του "αθλήματος" αναλλοίωτα. Δηλαδή, παίζεται πάντα με την μπίλια στο τραπέζι με κλίση προς τα κάτω, με τις ρακέτες να κλείνουν τη γνωστή τρύπα. Διάσπαρτα στο τερέν υπάρχουν bonuses, σημαίες που πρέπει να χτυπηθούν, σημεία από όπου πρέπει να περάσει ή να τοποθετηθεί η μπίλια κ.λπ. Η προσθήκη του Ultimate Pinball Quest είναι τα επιπλέον επίπεδα που προσφέρει (όπου το παιχνίδι αλλάζει μορφή και πλησιάζει προς break out / shoot'em up) και η αλληλουχία των επιπέδων.

Συγκεκριμένα, το Ultimate Pinball Quest μπορεί να παιχτεί με τρεις τρόπους: adventure, arcade και bonus, ενώ περιέχει τρεις διαφορετικούς "κόσμους", δηλαδή τρία εντελώς διαφορετικά τερέν. Η ποικιλία των επιπέδων που θα συναντήσει ο παίκτης είναι πάρα πολύ μεγάλη. Υπάρχουν σημεία στα οποία η εικόνα κινείται μόνο πάνω/κάτω, άλλα όπου κινείται προς τις τέσσερις κατευθύνσεις και άλλα στα οποία μένει ακίνητη. Τρία είναι και τα τερέν όπου μπορεί να παιχτεί: Wasteland, Antarctica και Heavy Metal. Οπως είναι ευνόητο, καθένα από αυτά έχει να παρουσιάσει το δικό του σετ γραφικών, καθώς και αρκετά ακόμα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά.













ADVENTURE

Είναι η πιο σύνθετη μορφή παιχνιδιού. Ο παίκτης πρέπει να περάσει μέσα από τα επίπεδα ένα προς ένα και να φτάσει στο τέλος. Κρυφές πύλες, παγίδες, μέσα από τους τρεις διαφορετικούς κόσμους.

ARCADE

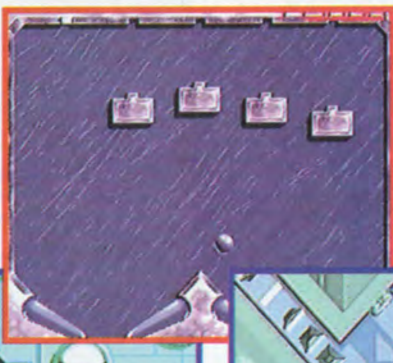
Αυτή είναι η κλασική μορφή pinball. Με τρεις, αρχικά, μπάλες (λιγότερες δηλαδή από την περίπτωση του Adventure), αλλά πάντα με τα συνεχόμενα επίπεδα το ένα πάνω από το άλλο. Ο παίκτης μπορεί να επιλέξει ένα από τα τρία τερέν για να εξασκηθεί.

BONUS LEVELS

Ο τρίτος τρόπος να παιχτεί το Ultimate Pinball Quest είναι αυτός των bonus levels. Αντί, δηλαδή, να παίζεται ολόκληρο ένα επίπεδο, ο παίκτης μπορεί να επιλέξει να προπονηθεί σε κάποιο από τα κρυφά επίπεδα κάθε τερέν. Εξι είναι τα επίπεδα που μπορείτε να επιλέξετε (2 ανά τερέν) και χαρακτηρίζονται από την ιδιαίτερα αυξημένη δυσκολία τους. Δίνεται μόνο μία μπάλα και αν χαθεί... πάλι στο βασικό μενού. Σε μερικά, μάλιστα, αν δεν είστε σε επιφυλακή, χάνετε προτού καν αγγίξετε την μπάλα! Στα bonus levels δεν αρκεί να κρατηθεί η μπάλα στο τραπέζι, αλλά θα πρέπει να επιτευχθεί και ένας συγκεκριμένος στόχος κάθε φορά. Για παράδειγμα, το Antarctica 1 είναι μια μορφή Break Out. Χαρακτηριστικό τους είναι ότι η μπίλια πρέπει να παίζεται δυνατά για να χτυπά τους στόχους και να φέρνει αποτέλεσμα. Αυτό σημαίνει ότι μειώνονται τα περιθώρια αντίδρασης του παίκτη στο μικρό χώρο όπου παίζεται η μπίλια.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ο χειρισμός του Ultimate Pinball Quest γίνεται εξ ολοκλήρου από το πληκτρολόγιο. Τα πλήκτρα SHIFT ή ALT (αριστερό - δεξί) χρησιμεύουν για τα χτυπήματα των ρακετών. Το RETURN ρίχνει την μπίλια στο τραπέζι και το SPACE είναι το "σπρώξιμο". Προσοχή, όμως, γιατί λίγο παραπάνω και έκανε TILT, οπότε χάνονται τα bonuses και η μπίλια. Το P είναι η παύση, ενώ τα πλήκτρα 1 έως και 4 επιλέγουν τον αριθμό των παικτών που θα παίξουν ως αντίπαλοι στο Ultimate Pinball Quest.



ΓΕΝΙΚΑ

Στον τομέα των γραφικών το Ultimate Pinball Quest τα πηγαίνει καλά. Αν και δεν φτάνει στο επίπεδο των παιχνιδιών της 21st Century, έχει να επιδείξει αρκετή ποικιλία. Η κίνηση της οθόνης είναι σχεδόν τέλεια, ενώ αυτή της μπάλας αγγίζει τη φυσική. Πρέπει να παραδεχτούμε και πάλι την υπεροχή των Pinball Dreams και Fantasies σε αυτόν τον τομέα. Το σημείο στο οποίο τα παιχνίδια διαφοροποιούνται είναι το gameplay. Σαφώς πιο σύνθετο το Ultimate Pinball Quest, με αρκετές καινοτομίες, έχει να αντιμετωπίσει τη δύναμη του κλασικού. Τελικά, έχουμε έναν αντάξιο αντίπαλο των Pinball Dreams και Pinball Fantasies. Οσοι αγάπησαν τα πρώτα θα αγαπήσουν και το δημιούργημα της InfoGrames.

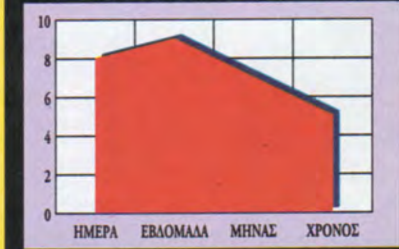
Του Γ. Κακαλέτρη





ΕΙΔΟΣ	Pinball
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	InfoGrames

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Ενα παιχνίδι που ισως να μην το βαρεθείτε ποτε

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: Triumph.

Οχι τα καλύτερα του χώρου, αλλά διατηρούν πολύ καλή κίνηση.
ΓΡΑΦΙΚΑ 80%

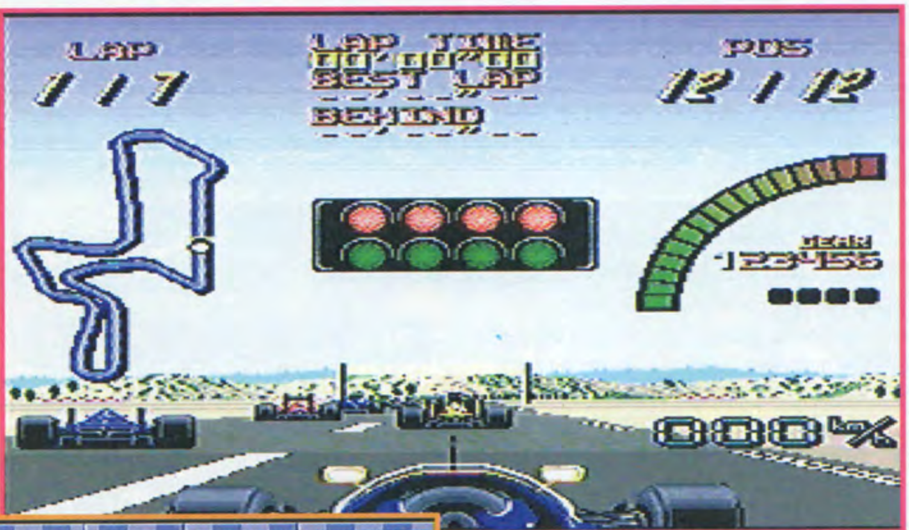
Το soundtrack του μενού προοιωνίζεται την ποιότητά του.
ΗΧΟΣ 80%

Εθιστικό. Αυτό είναι το χαρακτηριστικό ενός flipper.
GAMEPLAY 86%

Ισως να μην είναι το καλύτερο, αλλά είναι υπέροχο.
ΓΕΝΙΚΑ 85%



NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP





Με αυτό το παιχνίδι έχουμε την τύχη να δούμε, αλλά και να μάθουμε τα μυστικά της γρήγορης οδήγησης από έναν κορυφαίο στο είδος δάσκαλο. Αγώνες Grand Prix λοιπόν, και αμέσως έρχεται στη μνήμη μας ένας άλλος κορυφαίος οδηγός, ο οποίος δυστυχώς δεν υπάρχει πλέον στις πίστες, αλλά θα υπάρχει στη μνήμη όλων όσοι παρακολούθησαν και θαύμασαν την αγωνιστική πορεία του. Σε αυτό το παιχνίδι, λοιπόν, μας δίνεται η ευκαιρία να ζήσουμε τις συγκινητικές στιγμές των συναρπαστικών αγώνων Formula 1, ακολουθώντας την επιτυχημένη πορεία του Nigel Mansell και λαμβάνοντας μέρος σε όλα τα Grand Prix του '92. Ξεκινώντας, θα βρεθούμε στην οθόνη επιλογών, απ' όπου μπορούμε να διαλέξουμε κάποια συγκεκριμένη διαδρομή μιας χώρας, να εξασκηθούμε σε οποιαδήποτε από τις 16 διαδρομές (δεχόμενοι συμβουλές από τον ίδιο τον Mansell), καθώς και να επιλέξουμε τον κωδικό, αν αποφασίσουμε να λάβουμε μέρος στο πρωτάθλημα, και το όνομά μας. Τέλος, υπάρχει μία επιλογή, με την οποία μπορούμε να ρυθμίσουμε διάφορες παραμέτρους, όπως επίπεδο δυσκολίας, μίλια ή χιλιόμετρα και ηχητικά εφέ ή μουσική. Στα αρνητικά του παιχνιδιού συγκαταλέγεται η απουσία του two-players' mode.

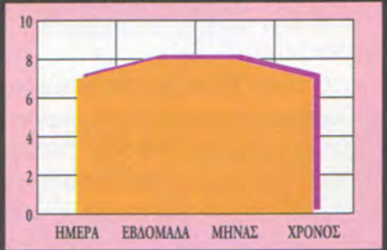
Προτού αρχίσει ο αγώνας, μπορούμε να επιλέξουμε τύπο ελαστικών (ανάλογα πάντα με τις καιρικές συνθήκες που επικρατούν), χειροκίνητες ή αυτόματες ταχύτητες (με τις χειροκίνητες θα αντιμετωπίσετε αρκετά προβλήματα μέχρι να εξοικειωθείτε), τύπο μηχανής και, τέλος, αν θέλουμε να κάνουμε έναν προκριματικό γύρο, στον οποίο ο χρόνος που θα πετύχουμε θα καθορίσει και τη θέση εκκίνησής μας.

Ανάβει το πράσινο... και φύγαμε! Ο ήχος της μηχανής, που ακούγεται κατά τη διάρκεια του αγώνα, αλλά και η αίσθηση που σου δίνει η μεγάλη ταχύτητα σε συναρπάζουν. Πράγματι, από άποψη ταχύτητας και κίνησης, το παιχνίδι... δεν παίζεται! Τα γραφικά του είναι αρκετά καλά, με όμορφα backgrounds και σωστούς χρωματισμούς. Κατά τη διάρκεια του αγώνα, μπορούμε να παίρνουμε τις απαραίτητες πληροφορίες που χρειαζόμαστε. Ετσι, στην οθόνη εμφανίζονται οι γύροι που απομένουν έως τον τερματισμό, ο χρόνος μας, ο καλύτερος γύρος, η θέση που έχουμε, η κατάσταση των ελαστικών μας (στην οποία πρέπει να δίνουμε μεγάλη προσοχή, αν θέλουμε να έχουμε καλά κρατήματα), καθώς και η απόσταση που έχουμε από το αυτοκίνητο που ακολουθεί ή προπορεύεται. Επίσης, θα πρέπει να τονίσουμε ότι επιβάλλεται να επισκεφτούμε έστω και μία φορά τα pits, όχι μόνο για να αλλάξουμε λάστιχα, αλλά και για να είναι έγκυρος ο αγώνας - στην αντίθετη περίπτωση, ακόμη και αν τερματίσουμε, είμαστε εκτός αγώνα. Ολοκληρώνοντας, θα πρέπει να πούμε ότι το παιχνίδι μάς άφησε τις καλύτερες εντυπώσεις.

Του U. Grelloni

ΕΙΔΟΣ	RACING
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	NINTENDO

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Τα καλά παιχνίδια δεν έχουν να φοβηθούν τίποτα με την πάροδο του χρόνου.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: merlin.

Γρήγορα και με σωστούς χρωματισμούς.
ΓΡΑΦΙΚΑ 90%

Πάρα πολύ καλά ηχητικά εφέ.
ΗΧΟΣ 88%

Με την αυτόματη επιλογή ταχυτήτων, θα περάσετε ευχάριστα.
GAMEPLAY 92%

Από τα καλύτερα του είδους, αν όχι το καλύτερο.
ΓΕΝΙΚΑ 90%

GAMERS CLUB & the COOL SHOP

Τώρα ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ - ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ και ΠΩΛΗΣΕΙΣ ΠΑΧΝΙΔΙΩΝ

τώρα στο Μαρούσι!

SNES

NBA JAM	27,900
WORLD CUP STRIKER	27,900
ROCK N'ROLL RACING	25,000
REN & STIMPY SHOW	27,000
FATAL FURY 2 (USA)	29,000
NINJA WARRIORS (USA)	28,000
ULTIMA (USA)	28,000
STARTREK THE NEW GENERATION	30,000
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	27,900
EXHAUST HEAT	19,000
F1 POLE POSITION	19,000
TOTAL CARNAGE	22,000
EYE OF THE BEHOLDER	28,000
MARIO IS MISSING	19,000
MYSTICAL NINJA	21,000
R-TYPE 3	27,000
YOUNG MERLIN	27,000
KNIGHTS OF THE ROUND	28,000
EUINOX	19,000
FLASHBACK	13,900

MD

HYPERDUNK	27,000
REN & STIMPY	23,000
FANTASY STAR III	22,000
OUTLANDER	21,000
ROLO THE RESCUE	18,000
PINKY GOES TO HOLLYWOOD	23,000
PRO STRIKER (JAP)	22,000
STREET OF RAGE 3 (JAP)	27,000
NBA JAM	25,900
LETHAL ENFORCES	35,000
LOTUS 3	22,000
F.I.F.A.	22,000
CASTLEVANIA	19,000
VIRTUAL REALITY	32,000
STREET FIGHTER 2	19,900
SUBTERANIAN	24,000
SUPER HUDE	19,000
PUGSY	18,000
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOUR	18,000
OUTRUNNERS (JAP)	20,000
LOST VIKINGS	27,000

ΟΛΕΣ ΟΙ ΓΝΩΣΤΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ. CARTRIDGES. ΑΞΕΣΟΥΑΡ ΚΑΙ CD ΔΙΑΘΕΣΙΜΑ ΣΕ ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ. ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ ΚΑΙ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ

ΟΛΑ ΤΑ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ ΜΕ ΜΙΚΡΗ ΠΡΟΚΑΤΑΒΟΛΗ ΚΑΙ ΔΟΣΕΙΣ

ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ **ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ**

ΠΡΟΣΦΟΡΑ

ΜΕ ΚΑΘΕ ΑΓΟΡΑ ΑΝΩ ΤΩΝ 20.000 ΔΡΧ. ΔΩΡΕΑΝ ΕΓΓΡΑΦΗ ΜΕΛΟΥΣ

ΕΠΙΣΗΣ NEO GEO



ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ · MasterCard · Access · VISA

GAMERS CLUB 1
Λεωφ. Αλεξάνδρας 31 & Μουστοξύδη Τηλ.: 6439824
GAMERS CLUB 2
ΓΡΥΠΑΡΗ 53 ΚΑΛΛΙΘΕΑ ΤΗΛ.: 9596262 (ΔΙΠΛΑ ΣΤΟΝ ΗΛ. ΣΤΑΘΜΟ ΕΛ.ΒΕΝΙΖΕΛΟ)

THE **COOL SHOP**
ΣΠΥΡΟΥ ΛΕΚΚΑ 5 - ΜΑΡΟΥΣΙ (ΔΙΠΛΑ ΣΤΟΝ ΗΛ. ΣΤΑΘΜΟ). ΤΗΛ.: 6439824

Brian the Lion



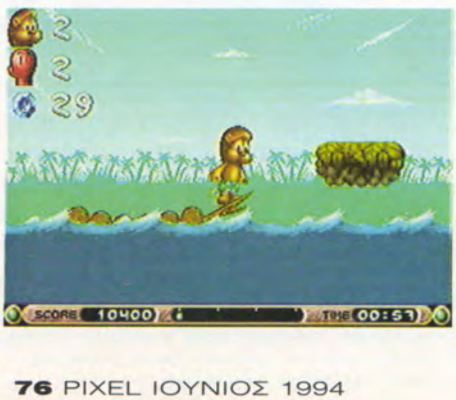
Ετοιμάστε τα joysticks, γιατί αυτή τη φορά έχουμε κάτι καλό! Εδώ και αρκετό καιρό, δεν έχουμε δει κάποιο ιδιαίτερα αξιόλογο arcade. Η Psygnosis, όμως, μας σκέφτηκε και κυκλοφόρησε το Brian the Lion. Ο Brian είναι ένα κλασικό λιοντάρι που περνά τον καιρό του ανέμελα, μέχρι τη στιγμή που θα χάσει τον καλύτερο φίλο του.

Ο Geeza, το τέρας, είναι ο κλέφτης και ο Brian εξοπλισμένος μόνο με την κραυγή του βγαίνει προς αναζήτησή του. Μετά την εισαγωγή του password και την επιλογή επιπέδου δυσκολίας, ο ήρωας βρίσκεται στη ζούγκλα. Οι χειρισμοί είναι απλοί. Οι κινήσεις του joystick είναι προφανείς, ενώ το SPACE περνά στην επιλογή της ειδικής ικανότητας που θα χρησιμοποιεί ο Brian σε κάποιο επίπεδο. Αυτή μπορεί να είναι μία από τις εξής: υπερφυσικός βρυχηθμός (μπορεί να εξαφανίσει όλους τους εχθρούς από την οθόνη), υπερβολική ταχύτητα (μετατρέπει τον Brian σε Καρλ Λιούις) και τεράστιο άλμα (ώστε να υπερπηδήσει κάποια ανυπέρβλητα εμπόδια).

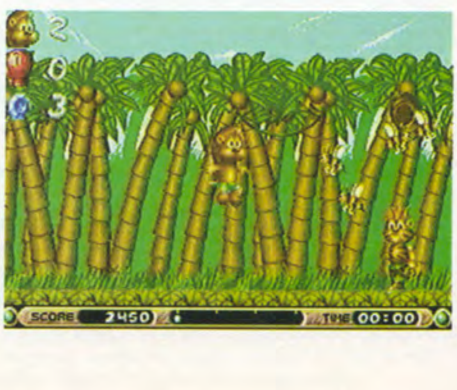


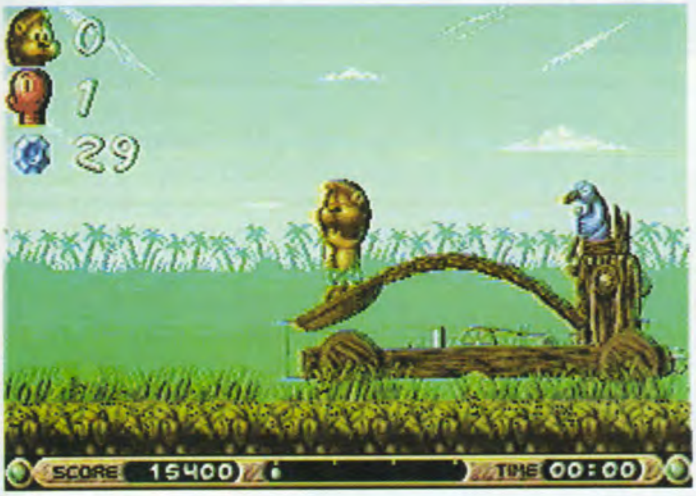
Στην πορεία ο Brian μπορεί να συλλέγει πλήθος αντικειμένων, όπως ειδικές δυνάμεις, συνέχειες, κρυστάλλους κ.λπ. Σε κάποια συγκεκριμένα σημεία θα έχει τη δυνατότητα να μπει σε καταστήματα, όπου με τη βοήθεια των κρυστάλλων θα μπορέσει να αγοράσει ό,τι θέλει (ακόμα και έξτρα ζωές). Σε κάθε επίπεδο, επιπλέον αντίπαλος είναι ο χρόνος. Αν ο Brian φτάσει σε έξοδο πριν από κάποιο προκαθορισμένο διάστημα, τότε κερδίζει ένα bonus level. Αυτό μπορεί να είναι σε έναν από τρεις κόσμους: Liquid Land, Crystal Kingdom και High World.

Εδώ ο παίκτης πρέπει να βιαστεί, αφού υπάρχει μόνο μια ζωή για κάθε bonus level και βασικός αντίπαλος είναι ο χρόνος. Αν ολοκληρώσει και τα τρία επίπεδα, παίρνει μια γενναιόδωρη ανταμοιβή! Κάπου στη μέση του παιχνιδιού, ο παίκτης θα έρθει αντιμέτωπος με ένα bonus level, το οποίο μοιάζει με shoot'em up. Σε αυτή τη φάση δεν υπάρχει χρονικό όριο. Περιστασιακά, ο Brian θα συναντά τον Tony, τον Τυφώνα. Μόλις μπαίνει μέσα του, απογειώνεται και μεταφέρεται σε ένα μυστικό επίπεδο. Εδώ συνήθως βρίσκει πολλά bonuses, τα οποία βελτιώνουν τις ικανότητες του Brian. Ο Tony βρίσκεται σε επίπεδα, τα οποία σημειώ-











νονται με μια μπλε κουκκίδα. Τα σημειωμένα με πορτοκαλί κουκκίδες έχουν μόνο κανονικές εξόδους. Τα επίπεδα είναι αρκετά και το καθένα είναι πιθανό να έχει περισσότερες από μία εξόδους/εισόδους. Μετά την έξοδο από κάποιο επίπεδο, υπάρχει δυνατότητα επιλογής του επόμενου σημείου όπου θα κατευθυνθεί ο Brian. Αυτό γίνεται με τη βοήθεια του joystick πάνω στο χάρτη.

Οι εχθροί, τους οποίους θα συναντήσει, είναι συγκεκριμένοι και καθένας από αυτούς προσφέρει ένα διαφορετικό αριθμό πόντων στο σκορ του παίκτη. Για παράδειγμα, τα σκουλήκια και τα βατράχια αξίζουν μόνο 50, ενώ ο Barry 5000! Τα άλλα κυμαίνονται μεταξύ 100 και 500 πόντων.

Σε κάποια επίπεδα, ο Brian θα βρεθεί κάτω από το νερό. Εκεί η κίνηση του μοχλού προς τα επάνω κάνει το λιοντάρι να κολυμπά, ενώ η ίδια κίνηση έξω από το νερό τον κάνει να πηδά. Οσο πιο πολύ τόσο πιο ψηλά θα φτάνει ο Brian. Σε αυτό όμως βοηθά και μια σειρά από φυσικά "βοηθήματα"-ελατήρια. Η "σφαλιάρα" είναι το κύριο όπλο του Brian και έχει τη δύναμη να διαλύει ακόμα και πέτρες, αποκαλύπτοντας κρυμμένα δωράκια. Σε περίπτωση που σε κάποιο σημείο ο Brian έχει κάποιο ...ατύχημα, τότε δεν ξεκινά από την αρχή, αλλά από το τελευταίο σημείο αποθήκευσης. Αυτή γίνεται αυτόματα, όταν ο Brian περνά κάποιες πέτρες που αναγράφουν SAVE.



Σε γενικές γραμμές, πρόκειται για ένα παιχνίδι ιδιαίτερα απλό στην εξέλιξή του, με αρκετά bonuses και happenings, sprites που ξαφνιάζουν (π.χ. πίθηκος που παίζει μπάσκετ) και πολλά levels - μια ήδη επιτυχημένη συνταγή. Τα γραφικά είναι πάρα πολύ καλά. Αν και δεν υπάρχει τεράστια ποικιλία sprites, αυτά είναι καλοσχεδιασμένα, όπως εξάλλου και τα backgrounds, και κινούνται πολύ ομαλά και γρήγορα. Στη 1200, προστίθενται παράλληλα επίπεδα scrolling, κάνοντας τον Brian ιδιαίτερα ελκυστικό. Ο ήχος, χωρίς να έχει κάποια ιδιαιτερότητα, είναι ευχάριστος και καθαρός. Ο,τι χρειάζεται για ένα παιχνίδι αυτής της κατηγορίας. Οσοι έχουν κλίση σε παιχνίδια του στιλ WonderBoy, θα βρεθούν σε οικείο έδαφος και θα περάσουν αρκετές ευχάριστες ώρες με αυτό το εθιστικό arcade...

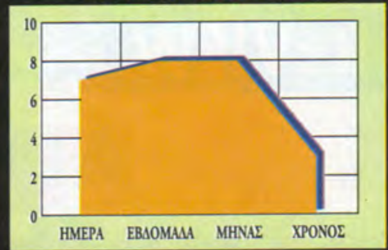
Του Γ. Κακαλέτρη





ΕΙΔΟΣ	ARCADE
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	PSYGNOSIS

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Πολλά επίπεδα που θα σας καθηλώσουν στην οθόνη.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: triumph.

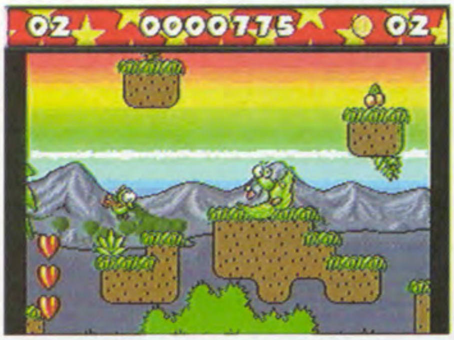
Το AGA version ξεχωρίζει με τα πολλά παράλληλα επίπεδα scrolling.
ΓΡΑΦΙΚΑ 88%

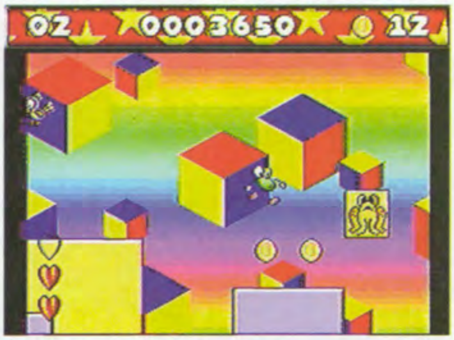
Καθαρός, κατάλληλος για παιχνίδι της κατηγορίας.
ΗΧΟΣ 80%

Εθιστικό, αν και χωρίς ιδιαίτερα έντονη δράση.
GAMEPLAY 78%

Ενα παιχνίδι που θα προσελκύσει φίλους.
ΓΕΝΙΚΑ 83%

MORTON STRIKES BACK





Ενα μικρό sprite με πόδια σαν τρίχες είναι ο ήρωας, ονόματι Morton, σε αυτό το παιχνίδι. Πρόκειται για ένα απλό arcade, από αυτά που περνούν απαρατήρητα. Μικρά levels, με λιγοστούς εχθρούς, οι οποίοι κινούνται σε εντελώς προκαθορισμένες τροχιές. Μοναδικό όπλο του Morton εναντίον τους είναι το καθιερωμένο, πλέον, πέσιμο επάνω τους. Δεν θα δουλέψει όμως σε όλα, αφού κάποια κουβαλάνε αγκάθια στην πλάτη τους... Μικρά τα sprites, στα οποία είναι φανερό ότι δεν έχει δοθεί μεγάλη προσοχή από τους σχεδιαστές. Οντας λιγοστά στον αριθμό γίνονται γρήγορα ανιαρά, ενώ και τα backgrounds είναι λιτά. Από επίπεδο σε επίπεδο αλλάζουν τα γραφικά, όμως γρήγορα αρχίζουν να επαναλαμβάνονται. Η πολύ ομαλή κίνηση, και μάλιστα σε δύο παράλληλα επίπεδα, είναι αυτή που σώζει κάπως την κατάσταση.

Ο ήχος είναι μονότονος και το μόνο που σε ξυπνά είναι η κραυγή του Morton, όταν παραδίδει το πνεύμα του. Δεν νομίζω ότι θα κερδίσει οπαδούς...

Η καλή κίνηση τα διασώζει.
ΓΡΑΦΙΚΑ 55%

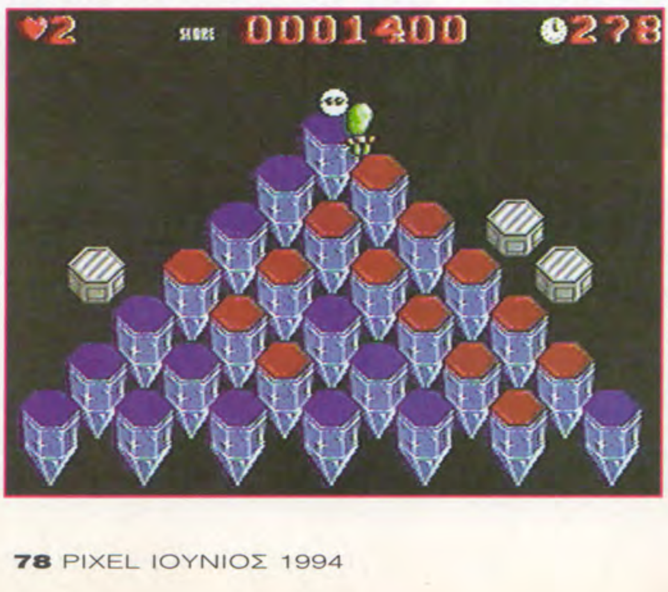
Ιδιαίτερα μονότονος.
ΗΧΟΣ 35%

Χωρίς εκπλήξεις.
GAMEPLAY 40%

Κάτω του μετρίου.
ΓΕΝΙΚΑ 45%

PYGGLES

Το μικρό animation, που προηγείται του παιχνιδιού, δεν διατηρεί ιδιαίτερες σχέσεις με το gameplay. Ο κακός δράκος κλέβει την Paggluette και ο καλός της τρέχει από πίσω (τι σου κάνει το φουστάνι...). Επειτα από ένα εντελώς ασύνδετο επίπεδο, όπου ο ήρωας προσπαθεί να αποφύγει τους λιγοστούς μετεωρίτες που υπάρχουν στην οθόνη, περνά στο κυρίως μέρος του παιχνιδιού. Ενα τριγωνικό πλέγμα από θέσεις, πάνω στις οποίες μπορεί να κινείται το sprite.



Οταν πατά σε κάποια θέση, αυτή αλλάζει χρώμα. Σε κάθε επίπεδο, ο στόχος είναι να πάρει όλο το τρίγωνο το ίδιο χρώμα. Αυτό αρχικά είναι σχετικά εύκολο. Ομως γρήγορα δυσκολεύει, αφού οι κανόνες του παιχνιδιού αλλάζουν (π.χ. τα χρώματα γίνονται τρία και αλλάζουν με κάθε πάτημα πάνω σε κάποια θέση). Το μεγάλο πρόβλημα όμως έγκειται στο ότι μια ολοένα αυξανόμενη αριθμητικώς ομάδα από εχθρικά sprites κινούνται πάνω στην οθόνη, εμποδίζοντας τον ήρωα. Η ταχύτητα με την οποία πρέπει να δρα κάποιος είναι μεγάλη. Αυτό προσδίδει κάποιο ενδιαφέρον στο παιχνίδι, για να μην πω ότι, έπειτα από κάποιο όριο, το κάνει πάρα πολύ δύσκολο... Μικρά τα sprites και λιγοστός ο ήχος που συνοδεύει αυτό το μέτριο arcade.

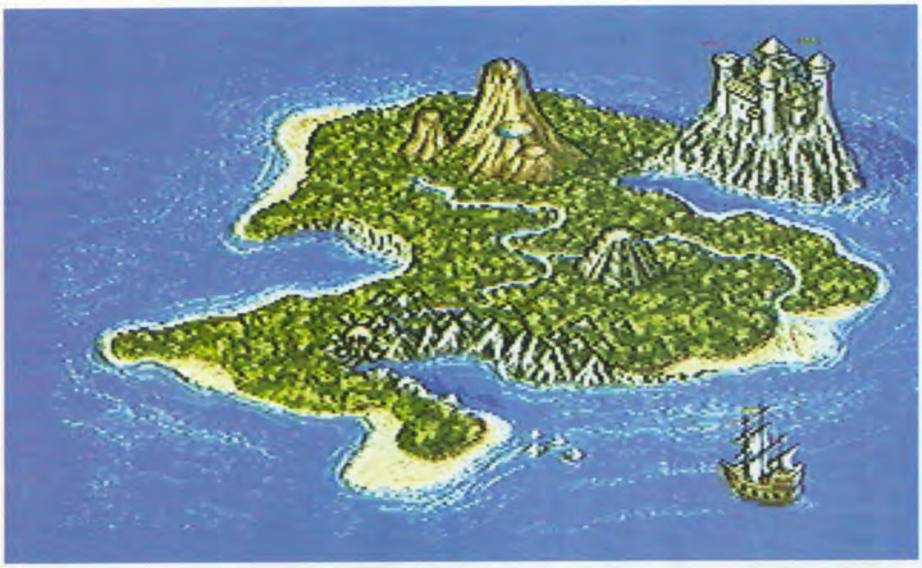
Τίποτε το ιδιαίτερο.
ΓΡΑΦΙΚΑ 45%

Δεν τον προσέχεις.
ΗΧΟΣ 50%

Γρήγορη εξέλιξη, που δυσκολεύει πολύ σύντομα.
GAMEPLAY 55%

Απλώς δεν είναι άσχημο.
ΓΕΝΙΚΑ 50%

Traps'n'Treasures



Κατακλυσμός" από arcades αυτόν το μήνα. Αλλο ένα, λοιπόν, στη λίστα... Ευτυχώς, είναι αρκετά συμπαθητικό. Ο λόγος για το Traps'n'Treasures, από τη StarByte. Το παιχνίδι είναι γραμμένο στη γερμανική γλώσσα, αλλά αυτό δεν πρέπει να σας ανησυχεί... Μέσα από ένα λιτό μενού (Password/Start) περνούν οι επιλογές του παίκτη και έπειτα από τη μικρή "εισαγωγή" φτάνει στο χώρο της δράσης. Ο πειρατής μας πρέπει να συγκεντρώσει το πλήρωμά του και βήμα προς βήμα να κατευθυνθεί προς το κάστρο του νησιού όπου έχει αγκυροβολήσει.

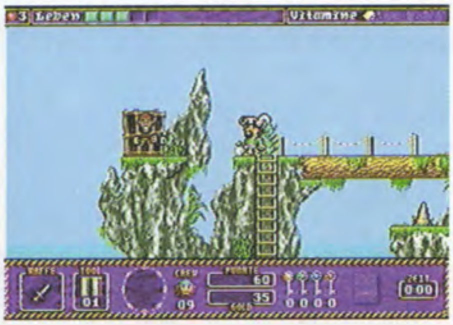
Η πρώτη εντύπωση δεν είναι ικανοποιητική, αφού τα sprites είναι πολύ μικρά. Μια προσεκτική ματιά, όμως, αρκεί για να διαπιστωθεί η πολύ καλή δουλειά που έχει γίνει σε αυτά. Το ίδιο ισχύει για σχεδόν όλα τα αντικείμενα που εμφανίζονται στο Traps'n'Treasures. Η οθόνη είναι διάσπαρτη με πληροφορίες. Επάνω της μπορείτε να διακρίνετε τις ζωές και την ενέργεια που έχει ο ήρωας, τις βιταμίνες που έχει συγκεντρώσει, τα χρήματα, τους πόντους, το όπλο, τα εργαλεία και τα κλειδιά που έχει βρει. Σε κάποιο σημείο εμφανίζεται ο αριθμός των ναυτών που πρέπει να ελευθερωθούν. Οπως και σε άλλα παιχνίδια της κατηγορίας, έτσι και εδώ υπάρχει ένα ...ψιλικατζίδικο, από όπου μπορείτε να αγοράσετε ενέργεια, ζωές και βιταμίνες. Η αγοραστική σας δύναμη εξαρτάται από το χρυσό που έχετε συγκεντρώσει.

Ο χειρισμός είναι απλός και η ελάχιστη βοήθεια που χρειάζεται από το πληκτρολόγιο εντοπίζεται στο SPACE, για τη χρήση εργαλείων. Για να ελευθερώσετε έναν αιχμάλωτο ή να μπείτε σε κάποια πόρτα, η ακολουθία των κινήσεων είναι η εξής: πάνω, fire και τέλος, ενώ το fire κρατιέται πατημένο, πάνω.

Το σημείο όπου με ξάφνιασε το Traps'n'Treasures ήταν τη στιγμή που προσπαθούσα να κρατήσω ορισμένες σημειώσεις για τις ανάγκες του άρθρου, οπότε ο πειρατής βαρέθηκε να περιμένει και άρχισε να χτυπά το πόδι του, να μου σφυρίζει να τον προσέξω και να χτυπά ...το τζάμι του monitor! Η κίνηση είναι πολύ ομαλή, τόσο σε ό,τι αφορά το scrolling σε τέσσερις κατευθύνσεις όσο και την κίνηση των χαρακτήρων στην οθόνη. Ο ήχος αλλάζει ανάλογα με το σημείο όπου βρίσκεται ο ήρωας και είναι πλούσιος σε καθαρά ηχητικά εφέ. Αξίζει, λοιπόν, να ασχοληθείτε μαζί του...

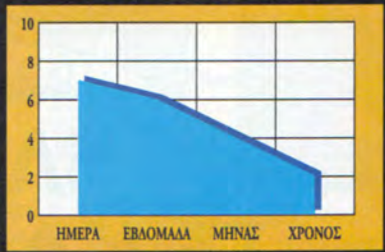
Του Γ. Κακαλέτρη





ΕΙΔΟΣ	Arcade
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	StarByte

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Σωστός βαθμός δυσκολίας, ώστε να μη γίνεται μονότονο ή εκνευριστικό.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: triumph.

Αν και μικρά sprites, είναι καλοσχεδιασμένα και κινούνται πολύ ομαλά.
ΓΡΑΦΙΚΑ 80%

Πολύ ικανοποιητικός.
ΗΧΟΣ 72%

Χωρίς ιδιαίτερες συγκινήσεις, αλλά με κάποιο ενδιαφέρον.
GAMEPLAY 70%

Συμπαθητικό...
ΓΕΝΙΚΑ 73%

REVIEW **AMIGA**

ARCADE POOL





Από την Team 17, μία αρκετά αξιόλογη δημιουργία για τους φίλους του μπιλιάρδου. Πρόκειται για ένα μπιλιάρδο που καλύπτει όλα τα γούστα - το γιατί θα αποκαλυφθεί στη συνέχεια. Ολη η εξέλιξη του Arcade Pool αναπτύσσεται σε δύο σημεία: το ένα είναι τα -υπερφορτωμένα- μενού και το δεύτερο είναι το τραπέζι του μπιλιάρδου. Ας αρχίσουμε με το δεύτερο: απεικονίζεται από επάνω, χωρίς αίσθηση προοπτικής. Οι μπάλες είναι σχετικά μεγάλες και κινούνται αρκετά ομαλά. Κάτω από το τραπέζι υπάρχουν οι ρυθμίσεις και οι εντολές EXIT, SAVE, NEW και RESTART.



Οι Replay και Statistics είναι δύο ακόμα δυνατότητες του Arcade Pool, δίπλα στις οποίες εμφανίζονται το χρονόμετρο, το νούμερο της επιλεγμένης μπάλας, το σημείο ρύθμισης των φάλτσων και, τέλος, η δύναμη του χτυπήματος. Φυσικά, τα τρία τελευταία επιλέγονται από τον παίκτη. Κατά κάποιον τρόπο αυτά είναι αναμενόμενα, ενώ ο τρόπος ε τον οποίο γίνονται οι κινήσεις στην οθόνη είναι αρκετά απλός.

Εκεί, όμως, όπου το Arcade Pool ξαφνιάζει είναι ο τομέας των επιλογών που προσφέρει. Αρχίζει από τον τύπο του παιχνιδιού, ο οποίος μπορεί να είναι αμερικάνικο ή αγγλικό 8μπαλο, αμερικάνικο 9μπαλο, αμερικάνικο 8/15, survivor, tricky shot, speed pool, ball challenge ή ακόμα και custom 8μπαλο. (Το τελευταίο σημαίνει ότι ο παίκτης μπορεί να ορίσει όποιους κανόνες θέλει, κάτι ιδανικό για πολλούς ερασιτέχνες που παίζουν το μπιλιάρδο "της γειτονιάς τους".) Κάποιες άλλες options καθορίζουν ήχους και γραφικά, ενώ υπάρχει η δυνατότητα διοργάνωσης τουρνουά.

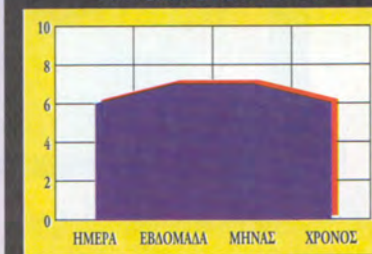
Για την ακρίβεια, μπορεί να παιχτεί ένας απλός αγώνας, είτε μία τριπλή ή πενταπλή αναμέτρηση, είτε, τέλος, ένα τουρνουά με έως 32 παίκτες, στο οποίο 1-8 μπορεί να είναι άνθρωποι.

Κάτι, όμως, που θα προσέξει αμέσως ο παίκτης, είναι η ιδιαίτερα αυξημένη δυσκολία του Arcade Pool... Δεν θα είναι υπερβολή αν πούμε ότι πολύ μεγάλο ποσοστό παιχνιδιών τελειώνει... μονοστεκιά. Ωστόσο, αυτό αποτελεί μάλλον πρόκληση, παρά μειονέκτημα. Λίγα είναι τα παιχνίδια που έχουμε δει έως τώρα στο χώρο αυτό, και από αυτά ένα έχει ξεχωρίσει: το Jimmy White Snooker. Ετσι, το Arcade Pool διαθέτει μεν τα δικά του χαρίσματα, αλλά υστερεί σε σχέση με το κορυφαίο σε ρεαλιστικότητα J.W.S.

Του Γ. Κακαλέτρη

ΕΙΔΟΣ	Billiard Simulator
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	Team 17

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Από τα παιχνίδια που κρατάνε καιρό...

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: triumph.

Ωραία κίνηση στις μπάλες...	ΓΡΑΦΙΚΑ	70%
Λιτός, αλλά επαρκής.	ΗΧΟΣ	70%
Ιδιαίτερα δύσκολο...	GAMEPLAY	80%
Πρώτη επιλογή το Jimmy White Snooker.	ΓΕΝΙΚΑ	78%

ΚΕΡΔΙΣΤΕ 15 ΕΛΛΗΝΙΚΑ WORKBENCH ΓΙΑ ΤΗΝ AMIGA ΣΑΣ!

Προσφορά της AC Software Engineering, Θεμιστοκλέους 84Β, Νίκαια (τηλ.: 4962494)

**Αν θέλετε η Amiga σας να μιλάει... τη γλώσσα σας, ιδού η ευκαιρία.
Το PIXEL σε συνεργασία με την AC SOFTWARE ENGINEERING
σας προσφέρουν 15 ΕΛΛΗΝΙΚΑ WORKBENCH
(το λειτουργικό σύστημα της Amiga είναι πλήρως εξελληνισμένο
και παραδίδεται σε 8 δισκέτες στην έκδοση για ROM 2.0,
στις οποίες περιέχεται ολόκληρο το WorkBench
2.1 ή σε 4 δισκέτες στην έκδοση για ROM 3.0) δώρο,
αν απαντήσετε σωστά στις τρεις ερωτήσεις που ακολουθούν.**

ΚΑΛΗ ΕΠΙΤΥΧΙΑ!

ΟΡΟΙ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Ο διαγωνισμός θα διαρκέσει δύο μήνες και θα δημοσιευθεί στα τεύχη Μαΐου και Ιουνίου του PIXEL. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με σφραγίδα ταχυδρομείου μέχρι και 20.6.94. Τα δελτία συμμετοχής θα πρέπει να αναγράφουν τα πλήρη στοιχεία του συμμετέχοντα. Στο διαγωνισμό έχουν δικαίωμα συμμετοχής, μόνο με ένα δελτίο (φωτοτυπίες δεν γίνονται δεκτές), όλοι οι μόνιμοι κάτοικοι Ελλάδος (εξαιρείται το προσωπικό της εταιρίας Compupress Α.Ε. και της AC Software Engineering). Ολα τα δελτία με τις σωστές απαντήσεις θα συμμετάσχουν σε κλήρωση, από την οποία θα αναδειχθούν οι δεκαπέντε τυχεροί, που θα παραλάβουν τα δεκαπέντε (15) ελληνικά WorkBench για Amiga. Η κλήρωση θα γίνει στα γραφεία του PIXEL (Λ. Συγγρού 44, Αθήνα) στις 27.6.94, παρουσία του συμβολαιογράφου Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Τα αποτελέσματα της κλήρωσης και οι σωστές απαντήσεις θα δημοσιευθούν στο τεύχος Ιουλίου του PIXEL. Οι νικητές θα πρέπει να παραλάβουν τα δώρα τους από τα γραφεία του PIXEL μέχρι και τις 30.7.94. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Σε περίπτωση που κάποιος από τους τυχερούς δεν παραλάβει το δώρο του (για λόγους που δεν αφορούν το περιοδικό) μέχρι την καθορισμένη ημερομηνία, θα έχουν ήδη κληρωθεί δεκαπέντε επιλαχόντες, με σειρά προτεραιότητας. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των παραπάνω ημερομηνιών, καθώς και ακύρωσης τουδιαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής αδυναμίας.

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Βρείτε τις σωστές απαντήσεις και ταχυδρομήστε το δελτίο στη διεύθυνση:
PIXEL, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη: **"Κερδίστε 15 ελληνικά WorkBench"**

ΕΡΩΤΗΣΗ 1. Το ελληνικό WorkBench υποστηρίζει μετατροπές ελληνικού κειμένου;
ΝΑΙ ☐ **ΟΧΙ** ☐

ΕΡΩΤΗΣΗ 2. Ποιο πρότυπο κωδικοποίησης κειμένου χρησιμοποιεί το ελληνικό WorkBench;

....

ΕΡΩΤΗΣΗ 3: Με ποια λειτουργικά συστήματα της Amiga είναι συμβατό το ελληνικό WorkBench;

....

ΟΝΟΜΑ: .... ΕΠΩΝΥΜΟ : ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ : .... Τ.Κ.: .... ΠΟΛΗ ....
ΤΗΛ: .... ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ: ....
ΤΥΠΟΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ: .... ΕΚΔΟΣΗ ROM: ....
ΗΜ/ΝΙΑ: ....

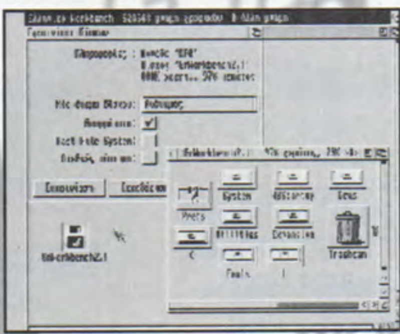
SOFTWARE ENGINEERING-TSAOUSIS COSTAS
SOFTWARE DEVELOPMENT
84B THEMISTOKLEOUS, NIKEA
184 52 PIRAEUS
TEL: 49.62.494

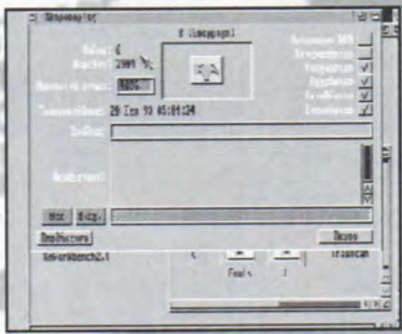
SOFTWARE ENGINEERING-ΤΣΑΟΥΣΗΣ ΚΩΣΤΑΣ
ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ
ΘΕΜΙΣΤΟΚΛΕΟΥΣ 84Β, ΝΙΚΑΙΑ
184 52 ΠΕΙΡΑΙΑΣ
ΤΗΛ: 49.62.494

ΔΕΥΤΕΡΑ-ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ: 8-2
ΣΑΒΒΑΤΟ: 10-2

ΕΛΛΗΝΙΚΟ WORKBENCH

ΤΟ ΠΙΟ ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ





7.900 δρχ.!!* & 660 έξοδα αποστολής

*ΤΙΜΗ ΧΩΡΙΣ ΦΠΑ

- **Εκτυπώνει ελληνικό κείμενο** σε σχεδόν όλους τους εκτυπωτές τηςελληνικής αγοράς.
- Περιέχει άψογα σχεδιασμένες **ελληνο-λατινικές γραμματοσειρές οθόνης** για όλες τις εφαρμογές της Amiga, καθώς και **γραμματοσειρές Compugraphic**, που μπορούν να δώσουν μεγέθη από 1 έως 999 σημεία, κατάλληλες για εργασίες εκτύπωσης, video, ray-tracing και multimedia.
- Υποστηρίζει **μετατροπές ελληνικού κειμένου** από και προς Amiga, MS-DOS, Windows, Macintosh.
- Περιέχει **πρόγραμμα αυτόματης διόρθωσης** των εφαρμογών που δεν δέχονται ελληνικό κείμενο.
- **Χρησιμοποιεί το πρότυπο κωδικοποίησης** κειμένου του Ελληνικού Οργανισμού Τυποποίησης **ΕΛΟΤ 928**, που έγινε διεθνώς αποδεκτό ως ISO8859-7 (International Standards Organization).
- Συνεργάζεται αρμονικά με όλες τις εκδόσεις του Λειτουργικού Συστήματος μετά την 2.04.
- Είναι απολύτως συμβατό με όλες τις εφαρμογές της Amiga.
- Παραδίδεται σε 8 δισκέτες (έκδοση για ROM 2.0 - περιλαμβάνεται ολόκληρο το Workbench 2.1) ή σε 4 δισκέτες (έκδοση για ROM 3.0) μεελληνικά προγράμματα εγκατάστασης και εγχειρίδια χρήσης.
- Είναι το πρώτο από μια σειρά βημάτων που ακολουθούν...

ΓΙΑΤΙ Ο ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΜΙΛΑ ΤΗ ΓΛΩΣΣΑ ΜΑΣ, ΟΧΙ ΕΜΕΙΣ ΤΗ ΔΙΚΗ ΤΟΥ

Το Ελληνικό Workbench απαιτεί οποιαδήποτε Amiga με ROM έκδοσης 2.04 (37.175), ή μεταγενέστερη, 512 KB μνήμη και μια μονάδα δίσκου. Οι χρήστες του Ελληνικού Workbench χάνουν 100 KB από τη μνήμη του υπολογιστή, η οποία αποδεσμεύεται αυτόματα με την αλλαγή σε Αγγλικά από τα προγράμματα προτιμήσεων του Workbench και το κλείσιμο των προγραμμάτων διαχείρισης διατάξεων πληκτρολογίου.

Ελληνικό Workbench

ΤΟ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΤΗΣ AMIGA ΠΛΗΡΩΣ ΕΞΕΛΛΗΝΙΣΜΕΝΟ ΚΑΙ ΟΧΙ ΜΟΝΟ

ΚΑΡΤΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ

Το Ελληνικό Workbench θα βρίσκεται στο ταχυδρομείο της περιοχής σας σε μία εβδομάδα περίπου. Το πακέτο θα πρέπει να το παραλάβετε σφραγισμένο με ταινία ασφαλείας απο την AC Software Eng. και θα στοιχίσει 7.900 + 1.420 ΦΠΑ + 1.000 δρχ. έξοδα συστημένης αντικαταβολής.

Στοιχεια Αγοραστη

Ονοματεπώνυμο: ....

Επάγγελμα: ....

Διεύθυνση: ....

Πόλη: ....

Ταχ. Κώδ.: .... Τηλ.: ....

Αρ. Ταυτ.: .... Εκδ. Αρχή: ....

Υπολογιστής: .... Εκδ. ROM: ....

υπογραφή ολογράφως ....

Υπογράφοντας αυτή την κάρτα αποδέχεστε τους όρους περί κλοπής πνευματικής ιδιοκτησίας. Οι όροι αυτοί σάς απαγορεύουν τη μεταβίβαση, μεταπώληση και δανεισμό του πακέτου που θα παραλάβετε. Το πακέτο αυτό θα περιέχει πολλά από τα προσωπικά σας στοιχεία και σειριακούς αριθμούς, σε κρυπτογραφημένη μορφή, πράγμα που μας εξασφαλίζει τη μοναδικότητα του κάθε αντιγράφου. Επίσης, θα πρέπει να είναι σφραγισμένο με ταινία ασφαλείας της AC Software Engineering και μέσα σε επίσης σφραγισμένο φάκελο. Αν για οποιοδήποτε λόγο το προσωπικό σας αντίγραφο βρεθεί στα χέρια τρίτου, θα υπέχετε τις συνέπειες του νόμου περί κλοπής πνευματικής ιδιοκτησίας.

HINTS 'N' TIPS

CONSOLES & COMPUTERS

SONIC CD
(SEGA CD)

Στην αρχική οθόνη, εκεί όπου εμφανίζεται ο Sonic και σας ζητάει να πατήσετε Start για να παίξετε, πατήστε: πάνω, κάτω, κάτω, αριστερά, δεξιά και Β. Αν το κάνετε σωστά, θα εμφανιστεί ένα μενού, απ' όπου θα επιλέξετε το επίπεδο που θέλετε να παίξετε. Με αυτό το κόλπο μπορείτε να παίξετε μόνο το συγκεκριμένο επίπεδο και μετά να επιστρέψτε στην οθόνη του τίτλου για να επιλέξετε άλλη πίστα.

NBA JAM
(SUPER NES)

Αν θέλετε να έχετε μια αδιαπέραστη άμυνα, στην οθόνη του Tonight's Match-up, πατήστε κάποιο κουμπί (οποιοδήποτε) πέντε συνεχόμενες φορές και την πέμπτη φορά κρατήστε το πατημένο, μέχρι να ενεργοποιηθεί το κόλπο. Το αποτέλεσμα θα το δείτε στον αγώνα!

SYNDICATE
(AMIGA)

Αν θέλετε να ξεκινήσετε από την αρχή του παιχνιδιού έχοντας στην τσέπη σας 100 δισεκατομμύρια δολάρια, δεν έχετε παρά να μεταφερθείτε στην οθόνη επιλογών και να ονομάσετε την εταιρία σας ROB A BANK. Αν πάλι θέλετε να επέμβετε στο χρόνο του παιχνιδιού, τότε ονομάστε την εταιρία σας WATCH THE CLOCK.

MAGIC BOY
(SUPER NES)

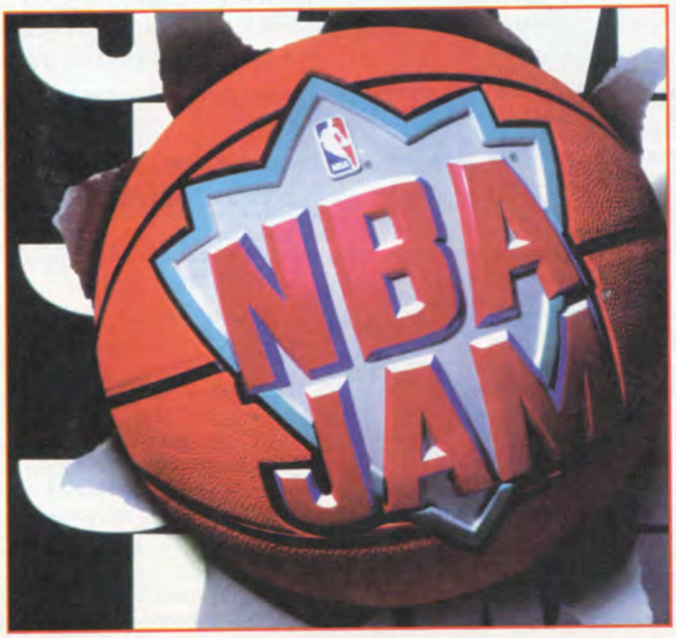
Μεταφερθείτε στην οθόνη επιλογών και ζητήστε να βάλετε κωδικό, και πολύ απλά επιλέξτε την πίστα που θέλετε.

Wet World 1: LKLK LKLK
Plastic Place 1: GGGG HHHH
Future Zone 1: FTBC FTBC
Sand Land 2: JLKD JLKD
Wet World 2: SQTH SQTH
Plastic Place 2: RPBC CBPR
Future Zone 2: JLNM RQDB

NBA JAM
(MEGA DRIVE/SUPER NES)

Προσωπικοτήτων συνέχεια:

Μήπως θα θέλατε να δείτε το σχεδιαστή του παιχνιδιού Mark Turmell να παίζει στη δική σας ομάδα; Αν ναι, τότε εκεί όπου θα σας ζητηθεί να βάλετε τα αρχικά σας, βάλτε MJT. Προσοχή, μην επιλέξετε το τρίτο γράμμα, απλώς μετακινήστε τον κέρσορα πάνω από το Τ. Τώρα, οι κάτοχοι SNES ας πατήσουν το πλήκτρο R, START και A, ενώ οι κάτοχοι Mega Drive το START και το A. Για να παίξει ο πρόεδρος Clinton, επιλέξτε ARK και στο τρίτο απλώς μετακινήστε τον κέρσορα πάνω του. Οι κάτοχοι SNES ας πατήσουν τα πλήκτρα L, R και X, ενώ στο Mega Drive το START και το A. Για τον αντιπρόεδρο AL Gore, επιλέξτε τα αρχικά NET. Στο τρίτο γράμμα (T) απλώς αφήστε τον κέρσορα πάνω του, χωρίς να το επιλέξετε. Οι κάτοχοι SNES ας πατήσουν τα πλήκτρα L, R και A, ενώ οι κάτοχοι Mega Drive το START και το B.



SUPER EMPIRE STRIKES BACK
(SUPER NES)

Επίπεδο 2: MRWNPL
"3: NLBJJF
"4: DGBDPL
"5: TCCPSJ
"6: RCWJMF
"7: JRGRTD
"8: MDBNMR
"9: GTLCNP
" 10: WWBGHF
" 11: PGBNBH
" 12: DLPMMD
" 13: TNPSPL
" 14: SHRBLW
" 15: LNGPNN
" 16: FSFMSR
" 17: FCPDPC
" 18: HPLSHJ

SUPER STAR WARS
(SUPER NES)

Αν θέλετε να αποκτήσετε 5 continues επιπλέον, στην οθόνη "Press Start" πατήστε τα εξής πλήκτρα: X, B, B, A και Y. Αν το κάνετε σωστά, θα ακούσετε μια κραυγή.

ASTERIX AND THE GREAT RESQUE
(MEGA DRIVE)

Μερικοί κωδικοί που θα κάνουν πιο εύκολη τη ζωή σας:

Επίπεδο 3: CONDOR
" 4: VIENNA
" 5: AVALON
" 6: DULCIS

ALIEN BREED
(PC)

Οι κωδικοί των επιπέδων:

1: AAJIHGDDC
2: CGGHDGCDG
3: HDICICCII
4: IDHEHDGCC
5: AAAABAAAA
6: CCGDGBBBB
7: HHIAAJJIG
8: GGDDJJHFD
9: JIECBFGFF
10: HGGEDDCCB
11: HHHGFGDCC
12: IHDCHGHFF

CHUCK ROCK
(GAME GEAR)

Επίπεδο 2: 7G09M
" 3: NN6E3
" 4: 84AKC

SPACE HARRIER
(MASTER SYSTEM)

Για άπειρες ζωές στο high score γράψτε αντί για το όνομά σας XXXXXXXXXXX (11 φορές το X). Αν, πάλι, θέλετε να φτάσετε λίγο πριν από το τέλος, τότε βάλτε με μεγάλη προσοχή

HINTS 'N' TIPS

CONSOLES & COMPUTERS

τον κωδικό που ακολουθεί: p1jDjZKO9mZpeEljioxoGUHC.

WORLD CUP
(NES)

2ος αγώνας: 10310
3ος " : 30709
4ος " : 01509
5ος " : 22006
6ος " : 72111
7ος " : 11511
8ος " : 42411
9ος " : 62600
10ος " : 60209
Ημιτελικά : 22310
Τελικά : 12810

WOLFCHILD
(SUPER NES)

Στο τέλος του πρώτου επιπέδου σκοτώστε τον ιπτάμενο αρχηγό. Τη στιγμή που πεθαίνει και εσείς σηκώνετε τα χέρια σας, πατήστε ταυτόχρονα A, B και START. Αυτό θα έχει ως αποτέλεσμα στο επόμενο επίπεδο να είστε αόρατος.

STREETS OF RACE
(GAME GEAR)

Στην οθόνη επιλογών μετακινήστε τον κέρσορά σας στην επιλογή sound test και επιλέξτε το 11. Τώρα πατήστε ταυτόχρονα το 1 και το 2. Στη συνέχεια θα εμφανιστεί και άλλο ένα μενού, το οποίο σας επιτρέπει να μεταφερθείτε στην πίστα που θέλετε.

ALTERED BEAST
(MEGA DRIVE)

Στην εισαγωγική οθόνη πατήστε το Start και το B για να εμφανιστεί ένα μενού, όπου θα μπορέσετε να προσθέσετε ζωούλες στο δύσκολο έργο που σας περιμένει. Αν πάλι θελήσετε να αποκτήσετε άπειρα continues, τότε μόλις σκοτωθείτε, κρατήστε πατημένο το Start και το A.

KID DRACULA
(GAME BOY)

Επίπεδο 2: 5613
" 3: 3272
" 4: 7283
" 5: 5346
" 6: 7225
" 7: 5539
" 8: 7158

ROAD RASH 2
(MEGA DRIVE)

Κωδικοί για τα επίπεδα, αλλά και οι καλύτερες μηχανές που θα κάνουν πιο εύκολο το έργο σας.

ΕΠΙΠΕΔΟ 1
Alaska: 00D8 110N
Hawaii: 00DH 101B
Tennessee: 035P 1130
Arizona: 02J0 117G
Vermont: 02U9 10F5

Σε αυτό το σημείο θα έχετε στην τσέπη σας 7,750 δολάρια και μπορείτε να αγοράσετε την Banzai 600 με 6,500 δολάρια.

ΕΠΙΠΕΔΟ 2
Alaska: 05BH Q10S
Hawaii: 038B 1MIV
Tennessee: 041Q AN33
Arizona: 05RB 2N73
Vermont: 06IR QMFC

Τώρα, τα μετρητά σας είναι 14,500 δολάρια και μπορείτε να αγοράσετε την Banzai 750(N) με 14,000.

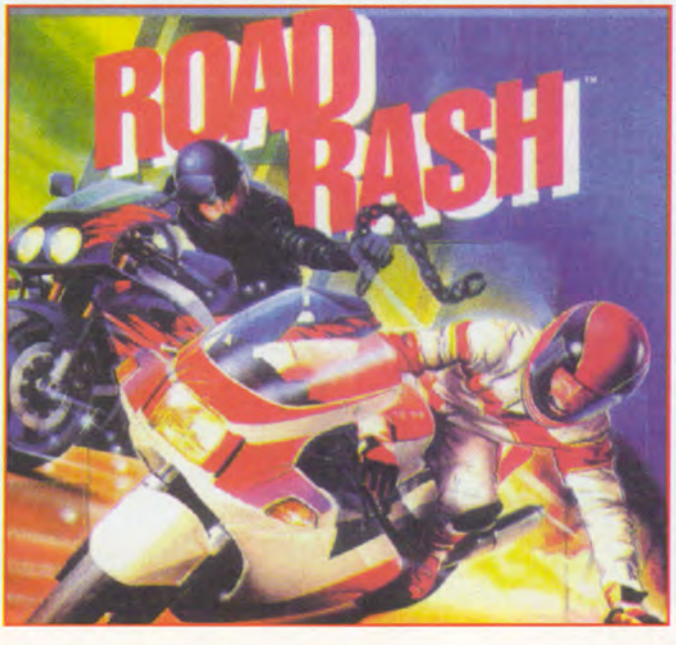
ΕΠΙΠΕΔΟ 3
Alaska: 08DA 3N0P
Hawaii: 0AUB 3M1D
Tennessee: 06A4 3C30
Arizona: 08T4 RD7M
Vermont: 0DE5 RCF8

Μετρητά 27,500 και μπορείτε να αγοράσετε την Banzai 711 με 22,500.

ΕΠΙΠΕΔΟ 4
Alaska: 0G04 KC0K
Hawaii: 09ET C918
Tennessee: 0DQD 4932
Arizona: 0J4T 4976
Vermont: 0NGD 49FE

Μετρητά 46,500 και μπορείτε να αγοράσετε την Diablo 1000(N) με 38,000.

ΕΠΙΠΕΔΟ 5
Alaska: 0QQT 590V
Hawaii: 0F6L 5J13
Tennessee: 0M44 5J3L
Arizona: 0U1K 5I7D
Vermont: 25U5 5JFD



FACTORY PANIC
(GAME GEAR)

Επίπεδο 1: TSMDCV
"2: TTNDCV
"3: TVPDCV
"4: TZTDCV
"5: THBDCV
"6: THBEDW
"7: THBGFY
"8: THBKJC
"9: THBSRK
" 10: THCSSL
" 11: THESUN
" 12: MQANCZG
" 13: MSCNCZG
" 14: MWGNCZG
" 15: MEONCZG
" 16: MEOODAH
" 17: MEOVJGN
" 18: MEOCROV
" 19: MEPCSPW
" 20: MERCURY

PENGO
(GAME GEAR)

Κρατήστε πατημένα το 1 και το 2, πατήστε πάνω και μετά 2 φορές το Start. Θα εμφανιστεί μια οθόνη, απ' όπου μπορείτε να επιλέξετε επίπεδο, αλλά και να προσθέσετε όσες ζωές θέλετε.

CANNON FODDER
(AMIGA)

Καταπληκτικό αλλά και αρκετά δύσκολο. Λοιπόν, πάντε στην save οθόνη και αντί για κάποιο όνομα, γράψτε JOOLS. Αμέσως θα δείτε ότι ο αρχηγός της ομάδας σας θα γίνει στρατηγός!

GAIN GROUND
(MEGA DRIVE)

Αν στην οθόνη επιλογών πατήσετε A, C, B και C, τότε θα εμφανιστεί μια επιλογή μέσω της οποίας θα μπορέσετε να μεταφερθείτε σε οποιοδήποτε επίπεδο του παιχνιδιού επιθυμείτε.

On line

Θα με αναγνωρίσετε από το θολό βλέμμα, τους μαύρους κύκλους γύρω από τα μάτια, τον τρόπο με τον οποίο σέρνω τα πόδια μου στους δρόμους...

Θα με αναγνωρίσετε από το χλωμό δέρμα, την ανέκφραστη όψη, την αναχωρητική διάθεση...

Θα με αναγνωρίσετε από τα κενά στην ομιλία, την προβληματική άρθρωση, τους αφύσικους συνειρμούς...

Με λένε Ηλία Μανεσιώτη και είμαι Internet alcoholic. Δεν φανταζόμουν την επίδραση που θα είχε πάνω μου η "καλωδίωση", η είσοδος στη Μήτρα (κατά Gibson ευαγγέλιον), η επαφή με την οιονεί πραγματικότητα του Internet. Η όλη υπόθεση ξεκίνησε σαν παιχνίδι. Δύο-τρία FTP, κάποια mail σε φίλους που σπουδάζουν στην Αμερική, αυτή ήταν η πρώτη φάση. Η συνειδητοποίηση της παντοδυναμίας του μέσου σηματοδοτεί την αρχή της δεύτερης φάσης. Δεν ξέρω ποια θα είναι η τρίτη φάση και στο σημείο όπου βρίσκομαι δεν με ενδιαφέρει. Δεν ψάχνω για αντίδοτο ή θεραπεία. Αναζητώ απλώς τρόπους ικανοποίησης των βιολογικών αναγκών μέσω του Internet, ώστε να μην αναγκάζομαι σε διακοπή της σύνδεσης.

If you know something mail me... Εχω σταματήσει να απαντώ σε τηλεφωνήματα...

Mail part II

Στο On-Line του προηγούμενου τεύχους είδαμε τη διαδικασία αποστολής ενός μηνύματος σε κάποιον ο οποίος έχει διεύθυνση στο Internet. Τώρα θα εξετάσουμε τη διαδικασία ανάγνωσης κάποιου μηνύματος που έχουμε λάβει από ένα χρήστη.

Οταν κάνετε login στον υπολογιστή, αυτός σας ειδοποιεί για το αν έχετε mail με ένα μήνυμα του τύπου: "You have mail". Ανάλογα με την παραμετροποίηση του συστήματος, ενδέχεται να δείτε και ένα μήνυμα "You have new mail" όταν έρθει κάποιο νέο mail.

Για να δείτε τα νέα μηνύματα, δώστε την εντολή mail. Θα εμφανιστεί ένας κατάλογος, όπως αυτός που ακολουθεί, με τον αποστολέα, την ημερομηνία και την ώρα άφιξης, το μέγεθος του μηνύματος και το Subject.

Αν δεν υπάρχουν νέα mails, το σύστημα θα σας ειδοποιήσει με ένα μήνυμα του τύπου: "No mail for <user-id>"

/u/lucifer 416$ mail

SCO System V Mail (version 3.2) Type ? for help.

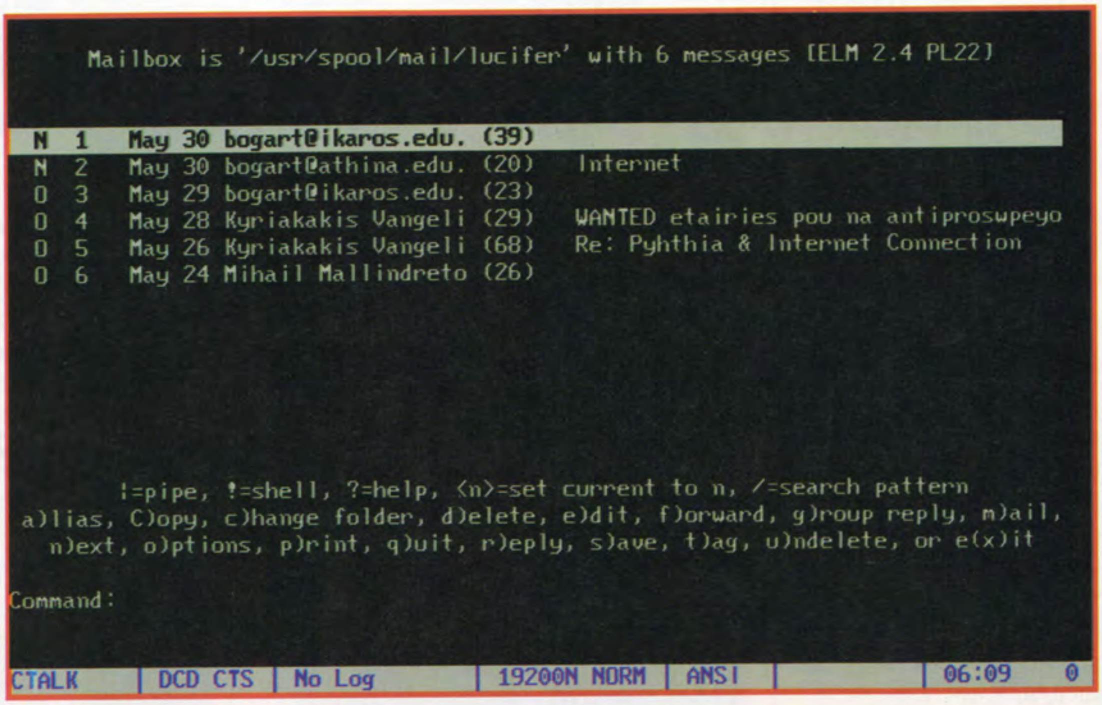
"/usr/spool/mail/lucifer": 15 messages 15 unread

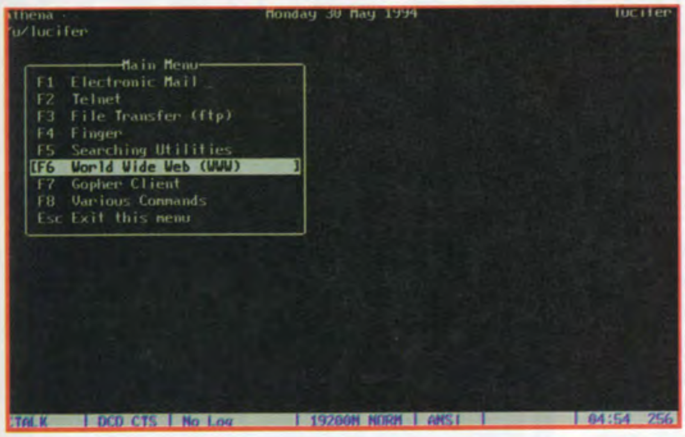
U 15 richardh Thu May 26 08:36 64/2701 Internet Maddness (fwd)

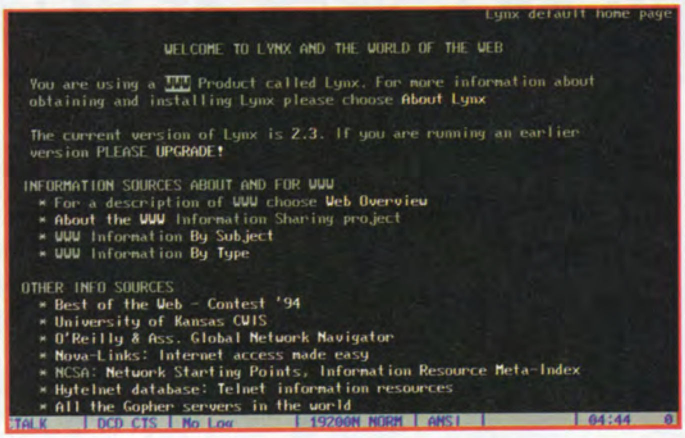
U 14 root@mtv.com Thu May 26 01:23 82/4346 Today's Cyber-Sleaze Report

U 13 FUTUREC@UAFSYSB. Wed May 25 21:00 39/1916 Re: co-reading

U 12 FUTUREC@UAFSYSB. Wed May 25 18:32







114/5701 Re: My last post, etc.

U 11 info@ivory.educo Wed May 25 05:40 281/13999 E-d-u-p-a-g-e 05/24/94

U 10 mmalli@leon.nrcp Tue May 24 17:40 24/918

U 9 uther+pagan@DRYC Tue May 24 07:13 361/15131 Pagan digest Volume 4, Issu

U 8 uther+pagan@DRYC Tue May 24 06:53 763/38246 Pagan digest Volume 4, Issu

U 7 uther+pagan@DRYC Tue May 24 06:36 740/37879 Pagan digest Volume 4, Issu

U 6 adie Tue May 24 02:09 168/8886

U 5 adie Tue May 24 02:09 757/40685

U 4 adie Tue May 24 02:09 566/29007

U 3 root@mtv.com Tue May 24 01:25 84/4462 Today's Cyber-Sleaze Report

U 2 root@mtv.com Tue May 24 01:24 84/4462 Today's Cyber-Sleaze Report

>U 1 bogart@ikaros.ed Mon May 23 13:52 23/975 &

Ο χαρακτήρας "&" είναι το mail prompt, όπου δίνετε τις εντολές διαχείρισης του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου. Το ">" αριστερά από ένα μήνυμα δηλώνει το τρέχον μήνυμα. Για να διαβάσετε ένα μήνυμα, δώστε απλώς τον αντίστοιχο αριθμό. Αφού διαβάσετε κάποιο mail, θα βρεθείτε πάλι στο prompt &. Δίνοντας τις κατάλληλες εντολές, μπορείτε να απαντήσετε στο mail, να το διαγράψετε ή να το αποθηκεύσετε σε αρχείο.

Για να απαντήσετε σε mail δώστε "r", αφού το διαβάσετε, ή "r number" για να απαντήσετε στο μήνυμα με τον αριθμό που δηλώνετε στο number. Η διαδικασία απάντησης σε mail είναι η ίδια με αυτή της αποστολής, αλλά τώρα πλέον δεν απαιτείται η εισαγωγή της διεύθυνσης του παραλήπτη.

Για να διαγράψετε ένα μήνυμα που έχετε λάβει, δίνετε "d" ή "d number". Για να αποθηκεύσετε ένα mail σε κάποιο αρχείο, δίνετε την εντολή "s number filename", όπου number ο αριθμός του μηνύματος και filename το όνομα του αρχείου.

Αν βγείτε από το mail με την εντολή "q", τα μηνύματα που έχετε διαβάσει θα αποθηκευτούν στο αρχείο mbox, το οποίο βρίσκεται στο home directory κάθε χρήστη (πρόσβαση σε αυτό έχει μόνο ο κάτοχός του).

Αν βγείτε με "x", τα μηνύματα θα παραμείνουν στο inbasket σας. Για να δείτε μηνύματα που είναι αποθηκευμένα στο mbox, δίνετε την εντολή "mail -f". Το αποτέλεσμά της φαίνεται στη συνέχεια.

SCO System V Mail (version 3.2) Type for help.

"/u/lucifer/mbox": 6 messages

6 bogart@ikaros.ed Wed May 11 15:14 25/1183 ytalk

5 bogart@pasifae.e Wed May 11 13:00 16/676

4 lucifer Fri May 13 22:22 22/560 Wired

3 NNEWS-Request@VM Sat May 14 00:47 79/5014 You are now subscribed to t

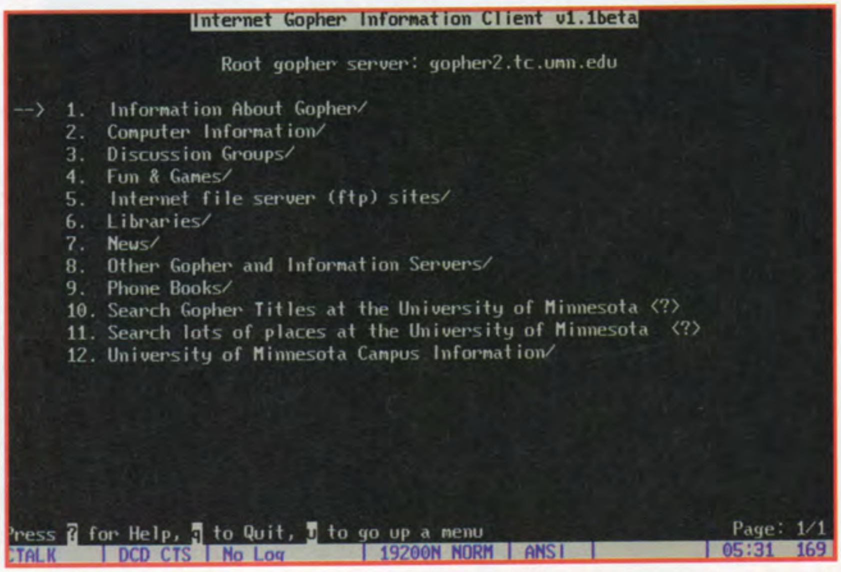
2 gabor@theseas.nt Mon May 16 19:35 30/1058 Yassou :)

> 1 infodroid@wired. Tue May 17 20:25 20/697 Majordomo results &

Αυτά προς το παρόν... Στο επόμενο On-Line θα αναφερθούμε στο FTP και το TELNET, ενώ -χώρου επιτρέποντος- θα εξετάσουμε utilities όπως gopher, www, archie, τα οποία λειτουργούν ήδη στην CompuLink.

Virtually

Ηλίας Μανεσιώτης
lucifer@athena.compulink.forthnet.gr



ROLE PLAYING GAMES

PLANESCAPE CAMPAIGN SETTING



Αν έχετε κουραστεί πλέον από τους ίδιους και τους ίδιους παλιούς επικούς κόσμους, τότε υπάρχει, επιτέλους, ένα campaign για σας! Το Planescape είναι ένας κόσμος για παιχνίδι, με κοιτίδα τη φανταστική και αλλόκοτη πόλη του Sigil, που είναι ταυτόχρονα η πύλη για το πέρασμα σε όλους τους πλανήτες. Εδώ οι άνθρωποι συμβιώνουν με σατανικούς αντιπάλους - σύμφωνα με τη διαστρεβλωμένη αντίληψη που επικρατεί στον κόσμο αυτόν - γιατί σε αυτούς τους πλανήτες αυτό που μετρά για την επιβίωση είναι η σωστή στάση.

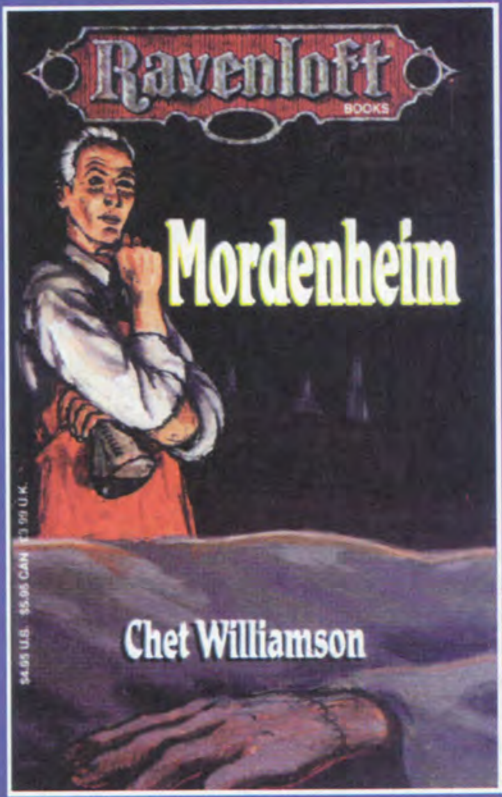
Αυτό το campaign σας εισάγει σε όσα είναι απαραίτητα για να εξερευνήσετε όλους τους πλανήτες, ενώ περιέχει επίσης κανόνες, πληροφορίες για την πόλη του Sigil, τους διαχωρισμούς των χαρακτήρων που μπορούν να λάβουν μέρος ως παίκτες στο παιχνίδι, τέρατα, χάρτες και πολλά άλλα. Η τιμή του Planescape είναι 9.675 δραχμές και είναι ένα campaign της TSR για το AD&D και για όλα τα επίπεδα παικτών.

THE COMPLETE BOOK OF VILLAINS



Αυτό το βιβλίο είναι ένας απαραίτητος οδηγός για τη δημιουργία και το χειρισμό σημαντικών και προκλητικών αντιπάλων. Πολύ λίγοι Dungeons Masters επαναπαύονται αποκλειστικά στους δημιουργημένους από την TSR κόσμους και χαρακτήρες. Οι περισσότεροι φτιάχνουν δικούς τους κόσμους και περιπέτειες, για τις συναντήσεις με τις ομάδες των παικτών τους. Πηγές από το Complete Book of Villains αποτελούν σημαντικότατο βοήθημα για τον DM, ο οποίος χρειάζεται λίγες αλλά καλές ιδέες για να φτιάξει κάτι εντελώς ξεχωριστό από ένα συνηθισμένο αντίπαλο. Το Complete Book of Villains είναι ένα βοηθητικό εγχειρίδιο κανόνων της TSR, χρήσιμο σε κάθε Dungeon Master. Η τιμή του είναι 4.950 δραχμές.

MORDENHEIM



Δύο νεκροί εκπαιδευόμενοι νεκρομάντεις αποδέχονται την πρόσκληση να βοηθήσουν στις έρευνές του τον Victor Mordenheim - που είναι ο αντίστοιχος για τον κόσμο του Ravenloft, Dr Frankenstein. Ο Mordenheim επιθυμεί να ζωντανέψει τη νεκρή σύζυγό του και να διοχετεύσει το πνεύμα της σε ένα καινούριο ζωντανό σώμα.

Ο τρόμος των νεοφερμένων φτάνει στο αποκορύφωμά του, όταν ένας από αυτούς -για την ακρίβεια μια όμορφη γυναίκα- πέφτει θύμα απαγωγής του Adam, του φριχτού δημιουργήματος του δόκτορα Mordenheim. Από τη στιγμή αυτή ξεκινά ένας μαραθώνιος ενάντια στο χρόνο, με μάχες εναντίον λυκανθρώπων, εκδικητικών Vistain και όλων των άλλων δυνάμεων του σκότους.

Το Mordenheim είναι το όγδοο βιβλίο της σειράς Ravenloft και η τιμή του είναι 2.250 δραχμές.

ROLE PLAYING GAMES

ΗΜΕΡΟΛΟΓΙΟ DRAGONLANCE 1995



Περισσότερα από δώδεκα, μεγέθους και ποιότητας πόστερ, έργα από τον κόσμο του Dragonlance και άλλους δημοφιλείς κόσμους της TSR. Οι καλλιτέχνες της TSR είναι παγκοσμίως γνωστοί για την ποιότητα και τη φαντασία των έργων τους. Οι βραβευμένοι καλλιτέχνες, που συμμετέχουν στην έκδοση του ημερολογίου για το 1995, είναι οι Brom, Fred Fields, Jeft Easley και Robh Ruppel. Κοστίζει 3.150 δραχμές.



FOREST MAKER

Υψηλών επιπέδων χαρακτήρες αγωνίζονται, κόντρα στο χρόνο, να λύσουν ένα τρομακτικό μυστήριο σε αυτή την περιπέτεια, η οποία διαδραματίζεται στον κόσμο του Dark Sun. Από τους δρόμους του Tyr, που "ψήνονται" από τον ήλιο, μέχρι τα ενισχυμένα τείχη του Altaruk, οι παίκτες αναζητούν την τοποθεσία ενός δάσους με πυκνή βλάστηση, που φημολογείται ότι μεγαλώνει με μαγικές δυνάμεις στις αμμώδεις ερήμους της μεγάλης Alluvia. Η αναζήτηση αυτή θα οδηγήσει, άραγε, στη σωτηρία του Athas ή στην καταστροφή του;



Το Forest Maker είναι μια περιπέτεια της TSR για τον κόσμο του Dark Sun και διατίθεται στην τιμή των 4.500 δραχμών. Είναι κατάλληλη για επίπεδα 11-13.

FIRST QUEST

Χρησιμοποιήστε την τεχνολογία του Audio CD και περάστε με τον ευκολότερο τρόπο στον κόσμο του AD&D. Στο ίδιο κουτί θα βρείτε όλα όσα πρέπει να γνωρίζετε για να παίξετε τη 2η έκδοση του AD&D.

Το Audio CD θα είναι για εσάς η εισαγωγή στο τι είναι γενικά τα παιχνίδια ρόλων, ενώ περιλαμβάνονται επίσης ακουστικές περιπέτειες με ειδικά ηχητικά εφέ, βιβλία σχετικά με το παιχνίδι, Dungeon Master Screen, χάρτες, πλαστικές φιγούρες, ζάρια και άλλα πολλά. Το First Quest είναι ένας νέος τρόπος εισαγωγής στο σύστημα του παιχνιδιού AD&D με CD και διατίθεται στην τιμή των 9.700 δραχμών.

Μπορείτε να το προμηθευτείτε από όλα τα γνωστά καταστήματα στρατηγικής και φαντασίας.



Από το μεγάλο χαλκοπράσινο κουτί του Planescape ξεχειλίζει ένα απίστευτο καλειδοσκόπιο των πιο εξωτικών περιπετειών στην ιστορία των παιχνιδιών ρόλων. Αν οι ήρωες πιστεύουν ότι δεν υπάρχουν πια προκλήσεις για τα μέτρα τους, στην ασήμαντη κουκκίδα που αποτελεί ο κόσμος τους στο γιγάντιο φόντο του Πρώτιστου Υλικού Επιπέδου (Prime Material Plane), ίσως να είναι έτοιμοι να δρασκελίσουν το κατώφλι των άλλων διαστάσεων ύπαρξης του σύμπαντος (Multiverse).

Τέσσερα πολυσέλιδα τεύχη, τέσσερις έγχρωμοι χάρτες διπλής όψεως και ένα έγχρωμο τετράπτυχο DM Screen είναι το πρώτο υλικό για το νέο campaign του Advanced Dungeons & Dragons.

Τα σχέδια και οι χρωματισμοί είναι εξαιρετικής ποιότητας, ενώ το βαρύ χαρτί που χρησιμοποιήθηκε εγγυάται αντοχή σε μακρόχρονη χρήση. Κάθε επίπεδο είναι ένας απέραντος κόσμος, με δικούς του φυσικούς, ηθικούς και μαγικούς νόμους.

Ολοι όσοι χρησιμοποιούν ξόρκια ή μαγικά αντικείμενα, πρέπει να είναι προετοιμασμένοι για ευχάριστες ή πολύ δυσάρεστες εκπλήξεις. Το Αιθερικό (Ethereal) Επίπεδο είναι ο συνεκτικός ιστός του Πρώτιστου Υλικού και των Εσώτερων (Inner) Επιπέδων.

PLANESCAPE
Η περιπέτεια των διαστάσεων

• του Θ. Καλφόπουλου



Τα Στοιχειακά (Elemental) Επίπεδα - δηλαδή της Γης, της Φωτιάς, του Νερού και του Αέρα - είναι η πρωταρχική πηγή των βασικών συστατικών κάθε μορφής ύλης στο σύμπαν. Εκεί όπου αυτά τέμνονται μεταξύ τους εκτείνονται τα Παραστοιχειακά (Paraelemental) Επίπεδα του Καπνού, του Μάγματος, της Λάσπης και του Πάγου.

Εκεί όπου τέμνονται τα Στοιχειακά Επίπεδα με το Επίπεδο Θετικής Ενέργειας (Positive Energy) εκτείνονται τα Ημιστοιχειακά (Quasielemental) Επίπεδα της Αστραπής, της Ακτινοβολίας, των Ορυκτών και του Ατμού.

Εκεί όπου τέμνονται τα Στοιχειακά Επίπεδα με το Επίπεδο Αρνητικής (Negative) Ενέργειας εκτείνονται τα Ημιστοιχειακά Επίπεδα της Στάχτης, της Σκόνης, του Κενού και του Αλατος.

Ξεχάστε τη βαρύτητα και τους γνωστούς τρόπους κίνησης. Εδώ το πιο σημαντικό είναι η δύναμη του νου και, φυσικά, οι απαραίτητες μαγικές προφυλάξεις για τις συνθήκες που επικρατούν.

Παράφρονες νάνοι σκάβουν παθιασμένα μέσα στα απύθμενα σπλάχνα του Επιπέδου της Γης, αναζητώντας παρθένα πετράδια και αγνό σίδερο που αξίζει πιο πολύ από την καρδιά ενός γήινου βασιλείου. Τρομερές στρατιές Efreeti και Dao συμπλέκονται μέ-

σα στα πυκνά τοξικά σύννεφα του Επιπέδου του Καπνού. Στο Επίπεδο των Ορυκτών ο απρόσεκτος εξερευνητής μπορεί να κομματιαστεί επάνω στις ακμές των κρυστάλλινων σχηματισμών ή να μετουσιωθεί για πάντα σε κάποιον πολύτιμο λίθο. Βετεράνοι εξερευνητές περιγράφουν με δακρυσμένα τυφλά μάτια τα υπέροχα, αστραφτερά χρώματα του Επιπέδου της Ακτινοβολίας.

Εδώ σφυρηλατούνται σπαθιά που λάμπουν σαν το φως της αυγής και καθρέφτες που απεικονίζουν αθέατα είδωλα. Στον απέραντο ηλεκτρικό ωκεανό του Επιπέδου Θετικής Ενέργειας ο εξερευνητής κερδίζει συνεχώς hit points, μέχρι που εκρήγνυται από την υπερφόρτωση ενέργειας.

Από το ασύλληπτο κενό του Επιπέδου Αρνητικής Ενέργειας πηγάζει το απόλυτο σκότος που κινεί τους νεκροζώντανους. Εδώ η ύλη εκμηδενίζεται σε δευτερόλεπτα.

Στο Ασημένιο Κενό του Αστρικού (Astral) Επιπέδου, τεράστια οχυρά των Githyanki υψώνονται επάνω στα αποσυντεθειμένα συντρίμμια έκπτωτων θεών. Εδώ βρίσκεται ο κύριος σύνδεσμος των Πρώτιστου Υλικού με τα Εξώτερα (Outer) Επίπεδα. Καθένα από αυτά τα επίπεδα αντιπροσωπεύει μια ηθική τοποθέτηση (alignment), η οποία διαποτίζει και τις ίδιες τις φυσικές συνθήκες που επικρατούν εκεί. Εδώ βρίσκονται οι επικράτειες όλων των γνωστών και άγνωστων θεών του σύμπαντος.

Στο Μεγάλο Δακτύλιο (Great Ring) απλώνονται ακτινωτά όλα τα Εξώτερα Επίπεδα, εκτός από ένα: Αβυσσος, Carceri, Φαιά Ερήμωση (Grey Waste), Γέεννα, Baator, Αχέρων, Μηχανοκρατία (Mechanus), Αρκαδία, Ουράνιο Ορος (Mount Celestia), Δυτοπία (Bytopia), Ηλύσια, Ζωότοποι (Beastlands), Arborea, Ysgard, Limbo και Πανδαιμόνιο. Αντιπροσωπεύεται όλο το φάσμα των ηθικών τοποθετήσεων - από το πιο κτηνώδες χαοτικό κακό μέχρι την πιο στείρα νομιμόφρονα ουδετερότητα, και από το πιο αγαθό νομιμόφρον καλό μέχρι την πιο ευμετάβλητη χαοτική ουδετερότητα.

Οι Δυνάμεις (Powers), όπως συνήθως αποκαλούνται οι θεοί, είναι παντοδύναμες στην επικράτειά τους και κατά κανόνα απρόσιτες για τους κοινούς θνητούς. Συνήθως ασχολούνται με την αναμέτρηση των αμέτρητων πιονιών τους στο Πρώτιστο Υλικό Επίπεδο, γιατί από τη λατρεία των πιστών τους πηγάζει η ισχύς τους.

Στις κορυφές της Arborea γλεντούν οι Ολύμπιοι θεοί, ενώ κάτω από τα καταπράσινα φυλλώματα τραγουδούν οι θεοί των ξωτικών.

Στον Αχέροντα, αιωρούμενοι κολοσσιαίοι κύβοι αποτελούν τα πολυδιάστατα πεδία μάχης αμέτρητων στρατών, υποταγμένων σε ατσάλινη πειθαρχία. Στην αδιατάρακτη γαλήνη της Αρκαδίας δεν έχουν καμιά δύναμη οι παραισθήσεις των μάγων και κανένα μέλλον οι κακοί οποιασδήποτε απόχρωσης. Στην απελπιστική Φαιά Ερήμωση, κάθε ίχνος χρώματος πνίγεται αμέσως στην γκρίζα απεραντοσύνη. Εδώ βρίσκεται η επικράτεια της Τευτονικής Χελ και εδώ ροκανίζει τις ρίζες του Yggdrasil το μοχθηρό ερπετό Nidhogg. Εδώ είναι το κυρίως πεδίο μάχης του Αιματηρού Πολέμου (Blood War) - της ατέρμονης εξοντωτικής σύγκρουσης Tanar'ri και Baatezu.



Στα δαιδαλώδη σπήλαια του Πανδαιμόνιου ουρλιάζουν οι άνεμοι της παράνοιας. Κάτω από το σταχτί, φλογισμένο ουρανό της Baator στενάζουν μέσα σε σιδερένιες πόλεις αμέτρητες λεγεώνες σκλάβων των Baatezu.

Στις ζούγκλες, τα δάση και τους κάμπους των Ζωότοπων πλανιούνται όσοι ενσαρκώθηκαν με τη μορφή άγριων ζώων. Εδώ κανένας δεν μπορεί να επηρεάσει τις καιρικές συνθήκες, ούτε να γητέψει τα ζώα. Η Carceri είναι τα Τάρταρα, ο τόπος εξορίας των Τιτάνων.

Ο ουρανός θρηνεί με μαύρο καυστικό χιόνι πάνω από τις αφηνιασμένες ορδές των gehreleth που ξεκινούν για τον Αιματηρό Πόλεμο. Στα Ηλύσια, στις χλοερές όχθες του μυρωδάτου Ωκεανού, αναπαύονται οι ψυχές που αντιπροσωπεύουν την πιο καθάρια καλοσύνη, πέρα από κάθε έννοια τάξης ή αναρχίας.

Εδώ βρίσκεται η επικράτεια του φωτεινού Lathander. Η Μηχανοκρατία είναι ένας κουρδιστός, τέλεια αρμονικός κόσμος, που απαρτίζεται από θεό-



ρατα γρανάζια, τα οποία διαπλέκονται σε όλες τις κατευθύνσεις. Φυσικά, εδώ είναι άχρηστη η wild magic.

Τι είδους όντα δρουν στο Planescape; Οι primes είναι χαρακτήρες που προέρχονται από το Πρώτιστο Υλικό Επίπεδο, ενώ οι planars προέρχονται από κάποιο άλλο επίπεδο.

Οι αιτούντες (petitioners) είναι ψυχές νεκρών που ξαναπήραν υπόσταση στο επίπεδο που αντιστοιχεί στην ηθική τους τοποθέτηση. Οι πληρεξούσιοι (proxies) είναι οι ισχυροί υπηρέτες των θεών. Κατά την κρίση του DM, οι παίκτες θα πάρουν χαρακτήρες που είναι planars ή primes από οποιονδήποτε από τους κόσμους του AD & D.

Αν επιλέξουν την κατηγορία των planars, μπορούν να επιλέξουν ανάμεσα στις εξής φυλές: ανθρώπους, μισοξωτικά, κριόμορφους κενταύρους που ονομάζονται bariaurs, σκελετώδεις githzerai ή μυστηριώδη tieflings.

Στην τελευταία φυλή ανήκουν όντα, τα οποία, ενώ έχουν ανθρώπινη όψη, έχουν αλλοιωθεί περίεργα από τη μαγεία των επιπέδων. Οι δυνατές κλάσεις των χαρακτήρων είναι λίγο πολύ οι γνωστές από το Players' Handbook. Εκείνο που είναι εξαιρετικά σημαντικό στο Planescape είναι η επιλογή παράταξης (faction). Οι παρατάξεις είναι οργανώσεις όντων, τα οποία διαπνέονται από την ίδια φιλοσοφία και κοσμοθεωρία για το νόημα και τη φύση του σύμπαντος. Τα μέλη, ανεξάρτητα από φυλή ή κλάση, υπάγονται σε κάποια ιεραρχία, επικεφαλής της οποίας είναι ο factol.

Στο κέντρο του Μεγάλου Δακτύλιου βρίσκονται οι Εξώτοποι (Outlands), ο κόσμος της απόλυτης ουδετερότητας.

Οσο πλησιάζει κάποιος στην περιφέρεια των Εξώτοπων, το έδαφος παίρνει βαθμιαία τα χαρακτηριστικά του γειτονικού Εξώτερου Επιπέδου, ώσπου φτάνει κάποιος στην αντίστοιχη πύλη προς αυτό το επίπεδο.

Σε όλη την έκταση των Εξώτοπων υπάρχουν διασπαρμένες πόλεις, οχυρά και άλλες εγκαταστάσεις των πιο απίθανων όντων από διάφορα επίπεδα. Εδώ θα ζήσουν οι χαρακτήρες τις πρώτες πραγματικά δύσκολες περιπέτειές τους, προτού ριψοκινδυνέψουν στα Εξώτερα Επίπεδα.

Στο κέντρο των Εξώτοπων, εκεί όπου υποτίθεται ότι εκμηδενίζονται όλες οι μαγικές δυνάμεις θνητών και θεών, βρίσκεται η Sigil, που αποκαλείται Πόλη των Πυλών.

Εδώ βρίσκονται πύλες προς κάθε επίπεδο και κάθε κόσμο του Πρώτιστου Υλικού Επιπέδου. Φυσικά, μπορεί να τις χρησιμοποιήσει μόνο όποιος κατέχει τα κατάλληλα κλειδιά.

Η Sigil είναι το πετράδι που όλες οι δυνάμεις του σύμπαντος ποθούν να προσθέσουν στο στέμμα τους. Ομως ακόμα και αν κάμψουν την αντίσταση των ουδέτερων δυνάμεων που εξουσιάζουν τους Εξώτοπους, οι φιλοδοξίες τους πεθαίνουν μπροστά στις πύλες της Sigil, γιατί εδώ είναι απόλυτη επικυρίαρχος η Κυρία του Πόνου (Lady of Pain). Αλίμονο στους ασύνετους θνητούς που θα διασχίσουν το δρόμο της ή θα τολμήσουν να τη λατρέψουν.

Κομματιάζονται ακαριαία επάνω στις λεπίδες της ή τρελαίνονται για πάντα. Εκείνοι δε οι οποίοι θα απειλήσουν σοβαρά την εξουσία της, καταλήγουν γοργά στους Λαβυρίνθους - τις εφιαλτικές φυλακές που αυτή δημιουργεί στο Αιθερικό Επίπεδο.

Η τρομερή μορφή της κοσμεί το λογότυπο του Planescape. Στη Sigil θα ζήσουν οι χαρακτήρες τις πρώτες περιπέτειές τους, αυτές που περιέχει το κουτί του Planescape.

Αυτή είναι μια σύντομη πρόγευση των φοβερών και θαυμαστών που περιλαμβάνει το νέο campaign του Advanced Dungeons & Dragons. Οι ασύλληπτες περιπέτειες των άλλων διαστάσεων αρχίζουν στην Κάισσα.

ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ •

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ε1.	COMPUTERS ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ Σελίδες 230	2.500
Ε2.	ΤΟ "ΧΡΥΣΟ" ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ Σελίδες 242	2.100
Ε3.	ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ Η/Υ Σελίδες 146	1.500
Ε4.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΥΣ PERSONAL COMPUTERS Σελίδες 284	4.100
Ε5.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ COMPUTER GRAPHICS Σελίδες 256	4.100
Ε6.	ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ Σελίδες 206	3.400
Ε7.	ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ WINDOWS; Σελίδες 350	4.100
Ε8.	MS-DOS 6.0 σε μία εβδομάδα Σελίδες 214	2.800
Ε9.	ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ COMPUTERS; Σελίδες 376	4.100
Ε10.	WINDOWS 3.1 σε μία εβδομάδα Σελίδες 198	2.800
Ε11.	ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΑΝΑΛΥΣΗΣ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ Σελίδες 224	3.900
Ε12.	EXCEL 5.0 σε μία εβδομάδα	2.800

ΓΛΩΣΣΕΣ/ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Π1.	VISUAL BASIC Σελίδες 422	5.100
Π2.	CLIPPER 5.01 Σελίδες 192	2.500
Π3.	BORLAND C++ 3.0 & 3.1 Σελίδες 592	5.100
Π4.	TURBO PASCAL ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 302 συνοδεύεται από δισκέτα 3.5"	5.100
Π5.	SQL Σελίδες 240 συνοδεύεται από δισκέτα 720 KB	3.900
Π6.	ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΣΕ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ WINDOWS Σελίδες 304	5.100
Π7.	CA CLIPPER 5.2 Σελίδες 256	2.800
Π8.	PC-ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ Σελίδες 360 συνοδεύεται από δισκέτα 720 KB	5.100
Π9.	Η ΧΡΥΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗ Σελίδες 350	5.800

ΓΙΑ... POWER USERS

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ρ1.	WINDOWS 3.0 POWER TOOLS Σελίδες 670 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	6.800
Ρ2.	LOTUS 1-2-3 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 1.056	9.300
Ρ3.	WINDOWS 3.1 POWER TOOLS Σελίδες 1.136 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	9.300

ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ...

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Γ1.	VIDEOTEX Σελίδες 182	2.400
Γ2.	ON LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ Σελίδες 184	2.600
Γ3.	VIRTUAL REALITY Σελίδες 200	2.900
Γ4.	FRACTALS Σελίδες 216 συνοδεύεται από δισκέτα 3.5" 720KB	3.600
Γ5.	MULTIMEDIA B' έκδοση Σελίδες 176	2.600
Γ6.	ΔΙΚΤΥΑ Σελίδες 180	2.600
Γ7.	INTERNET Σελίδες 240	2.800

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ & ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Λ1.	DOS 5 Σελίδες 394	4.100
Λ2.	WINDOWS 3.1 Σελίδες 426	4.100
Λ3.	UNIX Σελίδες 826	7.400
Λ4.	NOVELL NETWARE 2.2 Σελίδες 332	4.600
Λ5.	AUTOCAD 12 Σελίδες 480	5.800
Λ6.	ACCESS MICROSOFT Σελίδες 304	4.600
Λ7.	QUARK XPRESS 3.1 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 260	4.600
Λ8.	MICROSOFT WORD 2 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 468	4.600
Λ9.	AMI PRO 2.0 Σελίδες 594	5.200
Λ10.	AMI PRO 3.0 Σελίδες 610	6.100
Λ11.	COREL DRAW! 3.0 Σελίδες 278	4.600
Λ12.	VENTURA Σελίδες 300	4.100
Λ13.	COREL DRAW! 4.0 Σελίδες 430	5.100
Λ14.	QUATRO PRO ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 344	4.600
Λ15.	PAGEMAKER Σελίδες 320	4.600
Λ16.	PHOTOSHOP 2.5 Σελίδες 176	3.900
Λ17.	DEFACTO Σελίδες 575	7.300
Λ18.	WORD 6.0 Σελίδες 454	4.600
Λ19.	LOTUS 1-2-3 Rel. 4	4.600
Λ20.	Η ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΟΥ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟΥ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ UNIX Σελίδες 128	1.800
Λ21.	MULTIMEDIA στη στιγμή Σελίδες 408, συνοδεύεται από 2 δισκέτες 1.44 MB	6.100
Λ22.	DOS 6 INSIDER Σελίδες 600	7.400
Λ23.	ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΜΙΚΡΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ	4.600

• ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ

POCKET GUIDES

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
G1.	**DOS 5.0 Β' έκδοση** Σελίδες 182	2.100
G2.	**DR DOS 6.0** Σελίδες 208	2.100
G3.	**MS-DOS 6.0 & 6.2 Γ' έκδοση** Σελίδες 256	2.100
G4.	**WINDOWS 3.1 Γ' έκδοση** Σελίδες 330	2.100
G5.	**WORDPERFECT 5.1 Β' έκδοση** Σελίδες 314	2.100
G6.	**WORDPERFECT 5.1ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 284	2.100
G7.	**EXCEL 3.0** Σελίδες 164	2.100
G8.	**WINDOWS 3.0** Σελίδες 256	2.100
G9.	**WINDOWS NT** Σελίδες 464	2.500
G10.	**WORD 6.0** Σελίδες 280	2.100
G11.	**WORDPERFECT 6 ΓΙΑ DOS** Σελίδες 368	2.100
G12.	**MS-DOS 6 Γ' έκδοση** Σελίδες 250	2.100
G13.	**EXCEL 5** Σελίδες 328	2.100
G14.	**WORDPERFECT 6 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 352	2.100

HOME COMPUTING

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
H1.	**ADVENTURES** Βιβλίο Δεύτερο Σελίδες 266	4.100
H2.	**NINTENDO NES** Σελίδες 122	1.800
H3.	**NINTENDO GAME BOY** Σελίδες 88	1.500
H4.	**ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ** Σελίδες 280	3.200
H5.	**ΠΡΟ-ΠΟ & ΛΟΤΤΟ** Σελίδες 263	2.900
H6.	**ADVENTURES** Βιβλίο Τρίτο Σελίδες 336	4.500
H7.	**Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ MICROSOFT** Σελίδες 416	3.600
H8.	**VIRUS SCAN** Σελίδες 80 Συνοδεύεται από δισκέτα 1.44 MB	2.600

BUSINESS/MANAGEMENT

ΔΥΝΑΜΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΤΟΥ MANAGEMENT

(Σειρά BUSINESS INSTITUTE OF MANAGEMENT)

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
B1.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING** Σελίδες 80	1.600
B2.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜ. ΣΧΕΣΕΙΣ** Σελίδες 100	1.600
B3.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ** Σελίδες 100	1.600
B4.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT** Σελίδες 112	1.600
B5.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ** Σελίδες 104	1.600
B6.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ** Σελίδες 112	1.600
B7.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ** Σελίδες 104	1.600
B8.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ** Σελίδες 104	1.600
B9.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ** Σελίδες 104	1.600
B10.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ** Σελίδες 104	1.600
B11.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ STRESS** Σελίδες 112	1.600
B12.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΤΑΞΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ** Σελίδες 96	1.600

ΓΕΝΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
M1.	**ΧΡΗΜΑΤΟΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ** Σελίδες 320	4.300
M2.	**ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ** Σελίδες 226	3.000
M3.	**Ο ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΟΣ MANAGER** Σελίδες 340 *Γ' έκδοση*	2.700
M4.	**DIRECT MAIL** Σελίδες 234	2.700
M5.	**MANAGEMENT ΚΑΙ ΜΙΚΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ** Σελίδες 210	2.700
M6.	**MARKETING ΣΕ ΠΕΡΙΟΔΟ ΚΡΙΣΗΣ** Σελίδες 248	3.600

τηλεαγορα

MAIL ORDER SERVICES

SOFTWARE

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
S1.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 6ΑΡΙ** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S2.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13ΑΡΙ** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S3.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΣ ΟΡΘΟΓΡΑΦΟΣ**	
	για PC/XT	15.000
	για AT/286	25.000
	διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	
S4.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ AGENDA** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S5.	**ASTROCHART** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S6.	**COMPUTALK** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S7.	**HITPACK 13** διατίθεται σε δισκέτα 3" για Amstrad 6128 & Plus	9.000
S8.	**VISUAL DOMINUS (win)** διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	19.700

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ SOFTWARE

ES1.	**ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ** (ΕΜΒΑΔΑ)	9.900
ES2.	**ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ** (ΜΟΝΑΔΕΣ ΜΕΤΡΗΣΗΣ) διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή σε 2 5.25"	9.900

GAME SOFTWARE

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
GS1.	**MIND BLASTER** (compilation) διατίθεται σε δισκέτες για PC 3.5" ή AMIGA	6.000
GS2.	**DEFENDER OF THE GALAXY** διατίθεται σε δισκέτα για AMIGA	4.000
GS3.	**TARTA**	
	για AMIGA	4.000
	για PC 3.5"	5.500
GS4.	**Ο ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΣ ΥΠΕΡΑΣΠΙΣΤΗΣ** διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"	5.900
GS5.	**ΟΙ ΔΕΚΑ ΔΟΚΙΜΑΣΙΕΣ** διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"	5.500
GS6.	**THE CLUB HOUSE (compilation)** διατίθεται σε δισκέτα AMIGA	6.000
GS7.	**SILVER BALL** διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"	5.500
GS8.	**ΝΑΥΜΑΧΙΑ** διατίθεται σε δισκέτα AMIGA	4.000
GS9.	**DECATHLON (win)** διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"	5.900

VIDEO

ΣΕΙΡΑ ΤΕΧΝΟΓΝΩΣΙΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
V1.	**ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΗ ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ**	3.990
V2.	**ΤΟ SOFTWARE ΚΑΙ ΟΙ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΤΟΥ**	3.990
V3.	**Η ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ ΤΩΝ MULTIMEDIA**	3.990
V4.	**ΣΕΙΡΑ ΤΕΧΝΟΓΝΩΣΙΑ (V1+V2+V3)** Διάρκεια εκάστης 60'	9.900

ΔΕΛΤΙΟ MAIL ORDER

ΣΤΕΙΛΤΕ ΤΟ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη: ΤΗΛΕΑΓΟΡΑ

ΟΝΟΜΑ: .... ΕΠΩΝΥΜΟ: .... ΗΛΙΚΙΑ*: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: .... Τ.Κ.: .... ΠΟΛΗ: .... ΤΗΛ.: ....

ΥΠΟΓΡΑΦΗ: .... ΗΜ/ΝΙΑ: ....

Αν επιθυμείτε τιμολόγιο, συμπληρώστε <u>επιπλέον</u>

ΕΠΩΝΥΜΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ: .... Α.Φ.Μ.: .... Δ.Ο.Υ.: ....

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	FORMAT			ΚΟΣΤΟΣ
			3.5"	5.25"	Amiga	

ΣΥΝΟΛΟ ΔΡΧ.................

• Παρακαλώ στείλτε μου αντικαταβολή, τα πιο πάνω είδη. • Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη

❑ Χρεώστε την προσωπική μου κάρτα: ❑ Χρεώστε την εταιρική κάρτα: EUROCARD ❑ MASTERCARD ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ ❑ VISA ❑

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ |_|_|_|_|_| |_|_|_|_|_| |_|_|_|_|_| |_|_|_|_|_| ΗΜ. ΛΗΞΗΣ |_|_|_|_|_| ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....

** ΗΛΙΚΙΑ: Για άτομα ηλικίας κάτω των 18 ετών η παραγγελία πρέπει να υπογράφεται και από τον κηδεμόνα τους.*

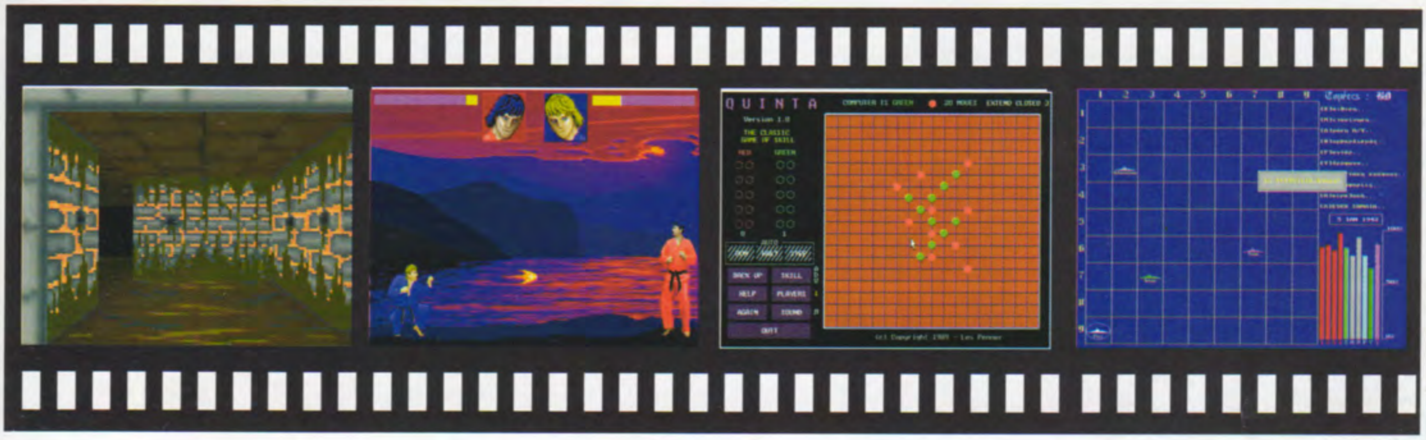
ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι παραγγελίες εξωτερικού προεξοφλούνται με επιταγή προς την COMPUPRESS AE, η οποία θα συμπεριλαμβάνει και τα έξοδα αποστολής 2.000 δρχ.

PXL

τηλεαγορα

MAIL ORDER SERVICES

Το PC MASTER μαζί με το PC GAMES σας χαρίζουν ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΕΝΑ GAMES DISK 3.5" με ΠΟΛΛΑ-ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΑ GAMES!



ΔΙΣΚΕΤΑ ΙΟΥΝΙΟΥ

- **ANCIENTS - DEATH WATCH:** Φοβερό Role Playing Game, από τα καλύτερα Shareware του είδους. (DOS)
- **ONE MUST FALL:** Μία Freeware διασκευή του δημοφιλούς Street Fighter. (DOS)
- **QUINTA:** Ένα από τα δημοφιλέστερα board games στον υπολογιστή σας. (DOS)

Και το πρόγραμμα του αναγνώστη γι'αυτό το μήνα:

- **ΑΤΛΑΝΤΙΚΟΣ 1942:** Ένα πολύ καλό παιχνίδι στρατηγικής. (DOS)

PC MASTER + PC GAMES + FREE DISK

ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΜΑΖΙ, ΣΑΣ ΔΙΝΟΥΝ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ

3 - ΙΟΥΝΙΟΣ 1994 Π.Χ. ΤΙΜΗ: 3 ΑΣΗΜΕΝΙΑ ΝΟΜΙΣΜΑΤΑ.

κάισσα

ΑΝΕΞΑΡΤΗΤΗ ΜΕΣΑΙΩΝΙΚΗ ΕΦΗΜΕΡΙΔΑ ΓΙΑ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ΚΑΙ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ.

Ο ΚΑΙΡΟΣ
ΒΡΟΝΤΕΣ ΚΑΙ ΚΑΤΑΙΓΙΔΕΣ ΑΝΑΚΟΙΝΩΝΟΥΝ ΤΗΝ ΝΕΑ ΕΚΔΟΣΗ ΤΟΥ RAVENLOFT.

Ο ΜΟΝΟΚΕΡΩΣ
ΠΡΟΤΕΙΝΕΙ:
α. TEMPLE, TOWER & TOMB.
β. THE COMPLETE PALADIN'S HANDBOOK.



ΕΦΤΑΣΕ ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΣΤΗ ΔΙΑΣΤΑΣΗ ΜΑΣ ΤΟ FIRST QUEST

ΤΩΡΑ Η ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΤΟΥ CD ΑΝΟΙΓΕΙ ΤΙΣ ΠΥΛΕΣ ΤΟΥ ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS. ΤΟ FIRST QUEST, ΤΟ ΝΕΟ INTRODUCTORY SET ΤΟΥ ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS ΜΑΖΙ ΜΕ ΤΑ GAME BOOKLETS, ΤΟ DUNGEON MASTER SCREEN, ΤΟΥΣ ΧΑΡΤΕΣ, ΤΙΣ ΠΛΑΣΤΙΚΕΣ ΦΙΓΟΥΡΕΣ ΚΑΙ ΤΑ ΠΟΛΥΠΛΕΥΡΑ ΖΑΡΙΑ, ΠΕΡΙΕΧΕΙ ΕΝΑ ΗΧΗΤΙΚΟ CD, ΓΕΜΑΤΟ ΟΔΗΓΙΕΣ, ΠΕΡΙΓΡΑΦΕΣ ΚΑΙ ΗΧΗΤΙΚΑ ΕΦΦΕ ΓΙΑ ΝΑ ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΟΥΝ ΤΗΝ ΕΙΣΟΔΟ ΣΑΣ ΣΤΟΥΣ ΑΜΕΤΡΗΤΟΥΣ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΥΣ ΚΟΣΜΟΥΣ ΤΟΥ A D & D.

MARCO VOLO
Η ΤΡΙΛΟΓΙΑ:
a) DEPARTURE
b) JOURNEY
c) ARRIVAL

Η ΕΞΕΡΕΥΝΗΣΗ ΤΩΝ ΞΕΧΑΣΜΕΝΩΝ ΒΑΣΙΛΕΙΩΝ ΜΑΖΙ ΜΕ ΤΟΝ ΑΝΘΡΩΠΟ ΠΟΥ ΥΠΟΣΤΗΡΙΖΕΙ ΟΤΙ ΕΙΝΑΙ Ο MARCO VOLO, Ο ΔΙΑΣΗΜΟΣ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ ΤΩΝ ΤΑΞΙΔΙΩΤΙΚΩΝ ΟΔΗΓΩΝ ΤΩΝ "FORGOTTEN REALMS".



NOVEL
CHAOS CURSE

Ο ΝΕΑΡΟΣ ΙΕΡΕΑΣ CADDERLY ΕΠΙΣΤΡΕΦΕΙ ΣΤΗ "ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ" ΓΙΑ ΝΑ ΒΡΕΙ ΤΗ ΖΩΗ ΤΗΣ ΑΓΑΠΗΜΕΝΗΣ ΤΟΥ ΚΑΙ ΤΗΝ ΙΔΙΑ ΤΟΥ ΤΗΝ ΥΠΑΡΞΗ ΝΑ ΑΠΕΙΛΟΥΝΤΑΙ ΑΠΟ ΤΗΝ ΚΑΤΑΡΑ ΤΟΥ ΧΑΟΥΣ.



THE CLASSIC DUNGEONS AND DRAGONS GAME

ΤΟ ΠΡΩΤΟ ROLE-PLAY. ΤΟ ΔΗΜΟΦΙΛΕΣ BEST SELLER ΠΟΥ ΑΛΛΑΞΕ ΡΙΖΙΚΑ ΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ ΚΑΙ ΤΗΝ ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΩΝ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ, ΕΠΙΣΤΡΕΦΕΙ ΣΕ ΝΕΟ ΣΧΗΜΑ.. ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΕ ΑΤΡΟΜΗΤΟΥΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ: ΙΠΠΟΤΕΣ, ΜΑΓΟΥΣ, ΚΛΕΦΤΕΣ ΚΑΙ ΞΩΤΙΚΑ... ΕΞΕΡΕΥΝΗΣΕ ΜΑΖΙ ΤΟΥΣ ΤΑ ΜΕΣΑΙΩΝΙΚΑ ΜΠΟΥΝΤΡΟΥΜΙΑ ΚΑΙ ΠΟΛΕΜΗΣΕ ΤΟΥΣ ΔΡΑΚΟΥΣ. ΑΠΟΚΤΗΣΕ ΤΟΥΣ ΑΜΥΘΗΤΟΥΣ ΘΗΣΑΥΡΟΥΣ ΚΑΙ ΤΑ ΜΑΓΙΚΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΠΟΥ ΚΡΥΒΟΥΝ.







RAVENLOFT ☠ THE NEW EDITION

ΖΗΣΤΕ ΤΟΝ ΓΟΤΘΙΚΟ ΤΡΟΜΟ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΝΕΑ ΕΚΔΟΣΗ ΤΟΥ *RAVENLOFT* ΠΟΥ ΕΝΩΝΕΙ ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΟΥ *REALM OF TERROR* ΚΑΙ ΤΟΥ *FORBIDDEN LORE*. ΠΕΡΙΕΧΕΙ ΑΚΟΜΑ ΚΑΙ ΚΑΡΤΕΣ FORTUNE-TELLING.



THE COMPLETE PALADIN'S HANDBOOK

ΤΙ ΕΙΝΑΙ Ο PALADIN? ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΕΤΕ ΕΝΑΣ ΑΠΟ ΑΥΤΟΥΣ? ΠΟΙΕΣ ΕΙΝΑΙ ΟΙ ΤΑΞΕΙΣ ΚΑΙ ΟΙ ΒΑΘΜΟΙ ΤΗΣ ΙΕΡΑΡΧΙΑΣ ΤΟΥΣ? ΕΔΩ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΤΙΣ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΣΕ ΑΥΤΑ ΚΑΙ ΣΕ ΟΛΑ ΤΑ ΑΛΛΑ ΕΡΩΤΗΜΑΤΑ ΠΑΝΩ ΣΤΟΝ ΜΟΝΑΔΙΚΟ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΤΟΥ PALADIN!

TEMPLE TOWER & TOMB

ΚΑΤΑΛΛΗΛΟ ΓΙΑ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ ΚΟΣΜΟ ΤΟΥ A D & D ΚΑΙ ΜΟΝΟ ΓΙΑ ΕΜΠΕΙΡΟΥΣ ΠΑΙΚΤΕΣ ΠΟΥ ΘΕΛΟΥΝ ΝΑ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΟΥΝ ΤΡΙΑ ΠΟΛΥ ΕΠΙΚΙΝΔΥΝΑ DUNGEONS.





THE ETERNAL BOUNDARY

Η ΠΡΩΤΗ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ ΤΟΥ RAVENLOFT ΑΡΧΙΖΕΙ ΣΤΗΝ ΠΟΛΗ SIGIL, ΕΝΑ ΜΕΡΟΣ ΟΠΟΥ ΚΥΡΙΑΡΧΟΥΝ Η ΑΝΩΤΕΡΗ ΜΑΓΕΙΑ ΚΑΙ Η ΓΕΜΑΤΟ ΑΠΡΟΟΠΤΑ, ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ.



CITIES OF BONE

ΜΙΑ ΜΑΓΕΥΤΙΚΗ ΣΥΛΛΟΓΗ ΑΠΟ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ ΜΕΣΑ ΣΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΩΜΕΝΑ ΕΡΕΙΠΙΑ, ΤΙΣ ΣΑΠΙΕΣ ΚΡΥΠΤΕΣ, ΤΙΣ ΞΕΧΑΣΜΕΝΕΣ ΑΠΟ ΤΟ ΧΡΟΝΟ ΠΟΛΙΤΕΙΕΣ ΤΟΥ AL-QADIM. ΑΡΧΑΙΕΣ ΠΟΛΕΙΣ ΠΟΥ ΚΑΤΟΙΚΟΥΝΤΑΙ ΑΠΟ ΖΩΝΤΑΝΟΥΣ-ΝΕΚΡΟΥΣ, ΤΑΦΟΙ ΤΗΣ ΕΡΗΜΟΥ ΓΕΜΑΤΟΙ ΕΚΔΙΚΗΤΙΚΑ ΠΝΕΥΜΑΤΑ, ΘΑΜΕΝΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΠΟΥ ΘΑ ΗΤΑΝ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΝΑ ΜΗΝ ΑΝΑΚΑΛΥΦΘΟΥΝ ΠΟΤΕ.

"ΚΑΪΣΣΑ"
✓ΚΑΛΛΙΔΡΟΜΙΟΥ 8 & ΙΠΠΟΚΡΑΤΟΥΣ
114 72 ΑΘΗΝΑ ☎ 36 06 488
✓Μ. ΚΥΡΙΑΚΟΥ 1 (Κοντά Στη Ροτόντα)
546 35 ΘΕΣ/ΚΗ ☎ 212 734
✓Ι. ΜΕΤΑΞΑ 39 Ε. Κ. "Πλάζα"
166 74 ΓΛΥΦΑΔΑ ☎ 89 82 057
✓ΦΙΛΩΝΟΣ 43 (Απέναντι Από ΑΓ. ΤΡΙΑΔΑ)
185 31 ΠΕΙΡΑΙΑΣ ☎ 41 78 337
"ΜΟΝΟΚΕΡΩΣ"
✓ΔΕΡΙΓΝΥ 23 ΠΛ. ΒΙΚΤΩΡΙΑΣ
104 34 ΑΘΗΝΑ ☎ 88 13 990